MET O.A. ANIMAL CROSSING • FAR CRY • FELLOWSHIP OF THE RING • ROLLER COASTER TYCOON 2 • KINGDOM HEARTS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE [...] NE VAN DE BENELUX

DECEMBER 2002 NUMMER 12 JAARGANG 10

TONY HAWK 4
OP EENZAME HOOGTE

SCHIETEN, SCHEUREN EN SLUIPEN MET
JAMES BOND NIGHTFIRE



KILLERGAME
SPLINTER CELL

GTA VICE CITY
TOPSCORE



STARFOX ADVENTURES
LUST VOOR HET OOG

FIFA 2003
IT'S IN THE GAME!

RACHET AND CLANK
FRIS EN VERNIEUWEND

vnu business publications



€ 3,10



THE 2003 FREEKICK MODEL

Als de bal stilligt wil dat niet zeggen dat het spel stilligt. De nieuwe dode-spelsituaties zorgen ervoor dat je volledige controle hebt. Je kunt schieten en de bal onder de lat droppen, je kunt hem keihard tussen je eigen mannen in het muurtje door jagen, of je doet het zoals Roberto C: een belachelijke boogbal met een vleugje venijn.



THE 2003 FREESTYLE CONTROL MODEL

EA SPORTS Freestyle Control is een compleet nieuwe manier van balbeheersing. Met de rechterduim bepaal je de individuele bewegingen van de individuele spelers. Van die bewegingen waarmee je een verdediger helemaal voor schut zet. Van die bewegingen waardoor hij je op de rand van het strafschopgebied neerhaalt. Over naar jou, Roberto.





PlayStation 2





THE 2003 PASSING MODEL

Nieuw teamspel en teamtactiek. Voor het passeren van de tegenstander heb je meer nauwkeurige passes en bewegingen nodig. Zie Edgar Davids voor details.





THE 2003 BALL PHYSICS MODEL

Slappe kopballen, ongecontroleerde slidings, iets te harde passes - het kan allemaal als je onvoldoende balbeheersing hebt. De nieuwe baleigenschappen zorgen ervoor dat de bal niet al het moeilijke werk voor je doet. Deze bal reageert net zo als de bal die Davids in het duel wint, de bal die Giggs hoog houdt en de bal waarmee Roberto Carlos dwars door muurtjes schiet. Hier onderscheiden de mannen zich van de jeugdspelers.



THE 2003 DRIBBLING MODEL

Omgekeerde bewegingsleer, maar dan een niveautje hoger. De bal blijft niet bij jou, maar moet jij bij de bal zien te blijven. Ryan Giggs kan dat. En jij?



It's in the game


XBOX

RONDE DE TIJD DAT DE SINT Z'N OPWACHTING MAAKT, GROEIT DE SPANNING BIJ DE REDACTIELEDEN...

DE REDACTIE

Aan het bestaan van Sinterklaas wordt door de redactieleden niet getwijfeld, zeker niet als de verlanglijstjes moeten worden gemaakt.



J.J.
Ik help de Sint altijd bij heel zware cadeaus of als z'n paard te moe is, maar ik kreeg vorig jaar zoveel suikerklontjes dat ik nu een kunstgebit vraag.



BORIS
Sinterklaas heeft een paard en ik een Pony, dus dat schept een band. Ik vraag iets voor alle kids in Nederland: een kabelaansluiting met The Box er op!



JEROEN
In december legt mams altijd een zeiltje onder m'n matras; het is de spanning hè. Heb een dienblad gevraagd voor de koffie, die ouwe is versleten.



ED
Bij rijke mensen komt Sint altijd met mega-cadeaus (vorig jaar een Laguna). Dit jaar verwacht ik een nieuwe keuken en vloerverwarming door het hele huis.



JURJEN
Behalve ganzen trekken, karpers schoppen en mest werpen, doen we in Assen ook aan Sinterklaas. Ik heb een hooivork gevraagd; ook voor het tanden flossen.



JAN
Ik heb er weer niks van gebakken in het jaarlijkse PU Karttoernooi. Ik vraag een jaarabonnement, inclusief intensieve cursus, bij een indoor kartcircuit.



SKATE
Qua geld sta ik zo droog als de Sint z'n reet, maar ik ben bang dat ie geen geld uitdeelt. Weet je waarom ie nooit in moskeeën komt? Staan te veel schoenen.



MURIËLLE
Ik hou van mannen met grote zakken. Laatst was er een Piet die me vroeg met hem en Sint mee te komen naar Spanje. Ik denk er nog 66 pagina's over na....

GAMEKINGS

Als jullie dit lezen is de eerste uitzending van GameKings net geweest (mega-crash van Boris met een Ford Focus!) maar misschien ben je nog net op tijd voor een van de herhalingen. Anders is het aanschuiven geblazen voor aflevering 2 en de rest, want de redactie heeft nog heel wat dope shit voor jullie in petto!



KARTEN

Net voor de deadline vocht de redactie hun strijd uit om de titel PU-Kartkampioen Van het Jaar. In 2001 moest Ed tot ieders verrassing z'n titel voor het eerst afstaan aan Boris. De man was dus gebrand op revanche. Of 'de oude meester' er opnieuw in is geslaagd alle snotneuzen achter zich te laten, lees je volgende maand in een wedstrijdverslag.



LEKKER BEZIG

Je kunt het een erg lange warming-up of juist een knappe eindsprint noemen (ik zal mij hier niet persoonlijk over uit laten), hoe dan ook, tegen het eind van het jaar draait hier op de redactie alles op topsnelheid.
Het resultaat mag er in ieder geval zijn; een 92 pagina's dikke PU vol most anticipated games. Of je nou een Xbox, PlayStation 2, GameCube of PC hebt; games als Tony Hawk Pro Skater 4, Starfox Adventures, Bond Nightfire, Splinter Cell en GTA Vice City maken duidelijk wat je de komende koude wintermaanden te doen staat.
Daarnaast waren we natuurlijk druk bezig met GameKings, het gamesprogramma van Blammo en Power Unlimited (check pagina 18), wisten we verder, in samenwerking met Microsoft, een super coole DVD vol Xbox-stuff te scoren en hebben we maar liefst vier megaposters om je hele kamer opnieuw mee te behangen. We lijken Sinterklaas wel! Hey, is dat niet een leuk idee voor de fotostrip? NIELS



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Terwijl ik dit schrijf, zit ik me enorm te verheugen op mijn tiendaagse trip naar Zuid-Korea om de World CyberGames aldaar te volgen.
Al sinds de begindagen van de PU trok de redactie de halve wereld over om het heetste nieuws te checken. In mijn ouden doosch vond ik deze foto van ex-PU'er Bjørn die een kleine acht jaar geleden in Tokyo als allereerste Europese journalist speelde met iets dat later de PlayStation zou worden. ED

IEMAND MOET HET DOEN



Infogrames showde z'n nieuwe line-up op een avontuurlijke locatie; het bij vele lezers zeer populaire Six Flags. Toen Ed dat hoorde, eiste hij van Boris en J.J. een foto uit de Goliath en jullie weten inmiddels; Ed's wil is wet.
Nou dat was lachen hè, jongens?

KALE B. IN THE PICTURE



Hij kijkt een beetje schuchter, en zouden we dat allemaal niet doen als je ineens oog in oog komt te staan met je grote held Kale B. Natuurlijk was Boris meteen bereid om deze bescheiden gast een handtekening te geven. Vol trots liet Jari (zo heette hij, zei ie) daarna de handtekening zien aan een groep jongemannen met exact hetzelfde pak aan. Wij denken dat het ging om een groepje IBM-vertegenwoordigers op bedrijfsuitje.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

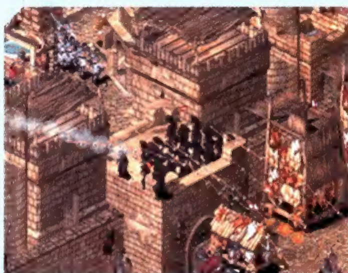
IN PU 12 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



Een game met Sylvester Stallone in de hoofdrol, wie bedenkt dat nu weer? Hopelijk kijken al die Rocky-haters verder dan de aanwezigheid van de Italian Stallion, want dit is de beste boksgame van dit moment. "Yo Adrian, I did it!"



Na het hack & slash werk van EA, komt ook Vivendi met een interpretatie van Tolkien's meesterwerk. De sfeer en de werelden zijn goed getroffen maar verder doet het geheel wat geforceerd aan. Net alsof de game per se gelijk met die van EA af moest zijn.... En dat was ook zo.



De meeste RTS games zijn gesitueerd in Europa tijdens de Middeleeuwen. Stronghold Crusader neemt je echter mee naar het Midden-Oosten waar Kruisvaarders het geloof er bij de niet Christenen trachten in te rammen. Een uitstekend vervolg met dito score.



We zouden Marvel Vs Capcom hard kunnen aanpakken vanwege het feit dat de game niet of nauwelijks verschilt van de versie de we vorig jaar op de Dreamcast zagen. Boris ziet het echter door de vingers, en dat wil zeggen dat deze 2D beat'em up toch iets heel bijzonders moet zijn.



Het shooter genre begint zich steeds meer thuis te voelen op de PS2. Na het uitstekende TimeSplitters 2 is er nu Red Faction 2. De game voelt als een aangename adrenalinestoot en weet met name in de singleplayer mode te overtuigen.



Vorige maand schreef Jeroen dat dit een hele fraaie game ging worden, en raad eens; het is een hele fraaie game geworden! Kingdom Hearts is zo goed uitgebalanceerd, dat ie zowel de beginnende als de ervaren RPG'er genoeg te bieden heeft.

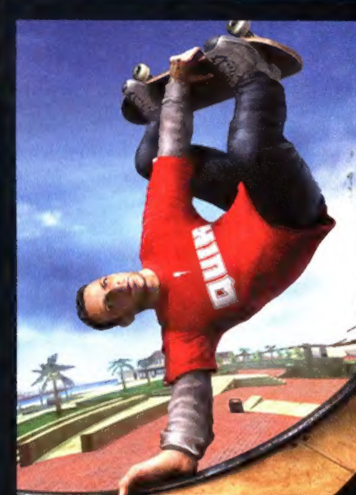


Gungrave is de meest ordinaire, hersenloze schietgame die we ooit tegenkwamen. Het is bijna beschamend hoe weinig gameplay er in zit. Het is knallen, knallen en nog eens knallen, tot na drie uur je duim er af valt. Echter, van de special FX zou Spielberg een stijve krijgen.

Twee keer konden we onze belofte van een gratis CD niet inlossen, maar met deze Xbox DVD (speelbaar op alle systemen) maken we dat, naar wij denken, helemaal goed. Zelfs al ben je geen Xbox-fan, dan nog zul je moeten toegeven dat hier sprake is van een dope DVD'tje.

In Nightfire leent Pierce Brosnan himself z'n coole tronie aan Games Bond. Deze shooter met race-achtige trekjes is afwisselend en uitgebreid maar komt grafisch op PS2 en Xbox wat magertjes uit de verf. Alhoewel...





Tony Hawk 4 combineert het beste uit de vorige delen en maakt dit tot de ultieme skategame. Zelfs bezitters van de eerste drie games uit de serie, zullen nummertje vier niet willen missen. Speciale creds voor de meest indrukwekkende soundtrack ooit.

Eindelijk lijkt EA door te krijgen hoe voetbal gespeeld moet worden. FIFA 2003 weet de essentie van de sport op een goede, realistische manier weer te geven. En uit de mond van footiespecialist Skate is dat een groot compliment.



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 12 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

36 SPECIAL REPORT LUCAS ARTS

Jurjen trok een kleine week naar San Francisco en checkte de nieuwe Star Wars-games alsmede Indiana Jones. De Skywalker Ranch en Alcatraz waren echter minstens zo boeiend.



38 SPLINTER CELL



Splinter Cell is een spel om je vingers bij af te likken. Na Halo, eindelijk weer eens zo'n killergame waarvoor je een Xbox in huis haalt.

64 SPECIAL REPORT: XO2

Dit jaar hield Microsoft z'n Xbox-event In Sevilla. Vier man van de PU (en GameKings) kwamen op 't nippertje levend terug (zie ook Powerspy).



48 STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET



Een groot en prachtig vormgegeven avontuur, dat door gebrek aan uitdaging en originaliteit niet iedereen evenveel zal kunnen boeien. Eerder onderhoudend dan uitdagend en door Jurjen omschreven als een lichte teleurstelling, met nadruk op lichte.

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKE

STATUS

Ik wil bij deze reageren op jullie stelling onder de brief van Jeroen in de vorige PU.
Jullie vergelijken hierbij dieven en bolletjesslikkers met mensen die beveiligingen van games kraken. Maar er is één punt waar jullie aan voorbijgaan. Waarom steelt een dief namelijk? Omdat hij geld nodig heeft. En wat motiveert bolletjesslikkers? Juist: geld!
De zogenaamde release groups doen dit uiteraard niet om geld te verdienen maar zien het meer als een sport. Welke groep heeft als eerste de nieuwste "niet te kraken" beveiligingen omzeild? Op deze manier dwingen ze respect af en stijgt hun status in het wereldje.
Ik wil niet zeggen dat ik het goedkeur, maar ik leg de verantwoordelijkheid ook bij de end-user en de uitgevers van de spellen.
Tegen de end-user zou ik willen zeggen: als je alleen maar spellen download en niks koopt, help je de gamesbusiness mooi naar de klote en is dat wat je wilt? En tegen de uitgevers: wat is nou je voornaamste doelgroep? Een niet ontzettend kapitaalkrachtige groep als scholieren en studenten lijkt me. Pas je prijs er dan ook op aan want de spellen zijn gewoon te duur! Neem een voorbeeld aan Power Unlimited, die past zich ook aan door de prijs betaalbaar te houden voor de doelgroep!

Harmen "Bousiyo" de Vries

We willen in niemand z'n aars kruipen maar enig begrip voor producenten/uitgevers van games is toch wel op z'n plaats. Het maken van topspellen kost miljoenen euro's per titel en met slechts enkele spellen wordt (heel veel) geld verdiend.
Wellicht zou het een idee zijn om de ontwikkelingskosten op een of andere manier terug te laten komen in de prijs, waardoor je voor games die goedkoper te maken zijn ook minder betaalt en vice versa?
Ideetje? Laat maar horen wat je er van vindt.

ZIELIGE BEZIGHEID

He lekker! Een nieuwe PU. Meteen begonnen met lezen natuurlijk en ja hoor, reacties op mijn prachtige brief van de maand van augustus. Ik heb ze eens grondig gelezen en op de reactie van meneer Salmiak (???) ga ik niet eens in (Zorro, laat me niet lachen man!).
De brief van Sebastiaan was wel oké maar toch ben ik het niet met hem eens.
Games zijn duur zegt hij; oké in eerste instantie wel maar een goede nacht doortrekken in je plaatselijke kroeg/discotheek ook, toch? Als ik 60 euro neerleg voor een game en ik heb daar zo'n 30-40 uur plezier aan, vind ik dat niet duur en als je een beetje een goede titel aanschaft, is die zijn geld meestal wel waard.
Vervolgens heeft hij het erover dat hij minder goede games wel kopieert. Ikzelf laat minder goede games voor wat ze zijn omdat ze simpelweg mijn kostbare tijd niet waard zijn en ik me enkel bezighoud met toptitels waar momenteel en vooral de komende tijd echt geen tekort aan is (mijn arme portemonnee!).
Dat hij die mindere titels kopieert moet hij zelf weten maar dit wijst erop dat hij toch tijd over heeft en aangezien Sebastiaan naar zijn zeggen niet zo gek veel geld verdient, zou hij die tijd beter kunnen besteden aan een bijbaantje.
Volgens hem heeft de jeugd van tegenwoordig het zo slecht financieel! Vandaar ook die merkkleding, scooters en de nodige drank/nicotine consumptie?
Sebastiaan, hou op man! Kopiëren blijft gewoon een stomme, nutteloze en vooral zielige bezigheid and that's the bottom line cause Mike Zeeuw said so!
Reacties anyone?
Groetjes en keep on gaming,

Mike Zeeuw I Internet

Zo heren, wie gaat hier weer overheen?

RARE VERHAAL

Ik heb een paar maanden geleden een GameCube gekocht mede omdat Nintendo samenwerkt met RARE. Nu lees ik echter op de officiële site van RARE dat zij voor Microsoft gaan werken. Dit stond ook op xboxonline.com. Dit vind ik zeer verontrustend want betekent dit nu dat Perfect Dark, Banjo Kazooie en Concker's Bad Fur Day Xbox only spellen worden? Of worden ze ook naar de GameCube gepoort? Hoe zit het nu met Starfox? Donkey Kong? Deze zijn toch bedacht door Nintendo maar ze hebben de spellen door RARE laten ontwikkelen. Heeft Nintendo die rechten doorverkocht of blijven die nu bij Nintendo?
Ik denk dat als dit zo is, dat Nintendo daar wel een grote strop aan kan hebben. RARE was tenslotte de grote leverancier voor Nintendo. Nintendo heeft zelf ook gigantische spellen als Mario Sunshine, Zelda, Eternal Darkness en binnenkort Metroid Prime. Ze hebben Sega met Monkey Ball en Soul Calibur, Capcom met Resident Evil. Maar RARE was, vind ik, hun grootste troef.
Ik las echter wel dat Nintendo een spel onder de titel Velvet Dark uit gaat brengen (de zus van Joanna?). Nu was ik toch al van plan om een Xbox erbij te kopen want ik wou ook genieten van mooie spellen op de Xbox, zoals Doom 3 en Blinx, maar het zou heel zonde zijn als RARE definitief Nintendo verlaat, want spellen als Banjo Kazooie hebben zo'n typische Nintendo sfeer in zich dat ze gewoon het lekkerst spelen op een Nintendo console.

Mark Wallaard I Internet

Tja met geld kun je tegenwoordig alles kopen. RARE is inderdaad een developer van Microsoft geworden. Nintendo had echter de mogelijkheid om met RARE een nieuwe verbintenis aan te gaan maar heeft hier niet voor gekozen. Games als Perfect Dark en Concker komen nu dus exclusief voor de Xbox. Dit betekent niet dat Star Fox (zie deze PU) gecanceled wordt. En Nintendo heeft al aangekondigd bezig te zijn met een nieuwe Donkey Kong game. Niet getreurd dus als Nintendo fan, er staat nog genoeg aan te komen.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. *€ 100,-* van Free Record Shop thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR:

**POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

**OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

TE WEINIG KUBUS

Ik wil even zeggen dat jullie blad echt het beste blad is wat ik ooit heb gezien. Maar wat me de laatste tijd opvalt is dat er heel weinig over de GameCube wordt geschreven. In PU nummer 10 van oktober 2002 bij de reviews zijn er 12 Xbox spellen 13 PS2 spellen 7 PC spellen en maar 1 NGC spel!. En dat terwijl de NGC toch veel beter verkoopt als bijvoorbeeld de Xbox. En er komen toch zat NGC spellen uit.
Nog een voorbeeld; als er een spel voor alledrie de consoles uitkomt, staat hij er altijd voor de PS2 en Xbox maar voor de NGC echt nooit. Maar ik ga in deze brief niet de hele tijd jullie blad afkraken; daar is ie te goed voor. De tekst onder de plaatjes zijn echt zo droog en zo goed en de reviews die jullie bij de spellen geven zijn ook zwaar goed. Eigenlijk is alles goed aan jullie blad. Maar om hem perfect te maken zullen jullie meer NGC moeten reviewen.

Nick Wilke I Internet

Dat we zo weinig Cube games checken heeft echt alles te maken met de aanvoer van Cube titels.
Wij krijgen ze namelijk vaak pas binnen als ze al in de winkel liggen en dat is gewoon te laat.
We blijven echter ons best doen om meer en sneller Cube titels te reviewen.
We willen Jurjen namelijk niet zwervend door Assen met de Daklozenkrant tegenkomen.

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

WEINIG VERDIENENDE SCHOLIER

Ik wil effe reageren op de brieven over het kopiëren van cd'tjes. Ik zelf ben er zwaar op tegen dat er gekopieerd wordt.
De games zijn natuurlijk te duur vindt iedereen, maar toch vind ik het wel normaal dat we er veel geld voor moeten neerleggen want het ontwikkelen van games kost ook niet niks.
Er zijn mensen die het moeten bedenken, ontwerpen en programmeren en dat kost soms een paar jaar. De mensen die dit doen moeten ook betaald worden en het bedrijf moet er ook nog winst op maken.
Ik vind dat we niet moeten zeuren over de prijs van de games maar wel over het inkomen van een scholier.
Het is belachelijk hoe weinig je krijgt voor vakken vullen, een krantenwijkje en dat soort dingen.
Maar al heb je geen baantje, kopieer niet, want als de game makers geen winst meer maken waarom zouden ze het dan nog doen?
Er zijn veel mensen die kopiëren en die zeggen het maakt toch niks uit als ik een spelletje kopieer maar het maakt wel uit. Je moet gewoon niet kopiëren.
Ik heb zelf geen gekopieerde spellen. Soms download ik een spel om te kijken of het leuk is want meestal is de download toch niet compleet. Doe het gewoon niet, als je de PU leest weet je toch wat toppertjes zijn, koop die en heb er plezier mee.
Het vele kopiëren komt volgens mij doordat mensen hun geld liever zelf houden.
Ik denk zelfs dat als de games goedkoper worden er niet minder gekopieerd gaat worden want kopiëren blijft goedkoper.

Xavier Quiel | Internet

Scholieren verdienen te weinig? Stelletje verwende snotneuzen; ome Ed heeft in zijn jeugd hele zomervakanties in z'n eentje trekschuiten met bakstenen van Monnickendam naar Broek in Waterland gesleept voor 10 cent per dag. Zonder handschoenen, en als je klaagde over de vele bloedblaren, ging er nog eens een dubbeltje van je dagloon af ook!

BRIEF V/D MAAND

TEGEN KOPIËREN

Software, zoals bijvoorbeeld een spel of muziek, is niet je eigendom, totdat je het koopt. Ondanks dat het maar bitjes op een CD zijn, zit er vaak een hoop tijd en moeite van een bepaald bedrijf of persoon achter. Deze persoon besteedt hier vaak jaren werk aan, in de hoop er een boterham mee te kunnen verdienen. Als je die software zonder diens toestemming gebruikt, dan steel je het van die persoon of dat bedrijf. Dat is logisch, valt niks tegen in te brengen. En stelen, dat weten we allemaal, dat is behalve onwettig, ook onaardig, asociaal en onsympathiek (als er van jou wat gestolen wordt vind je het ook niet leuk, dus doe het dan ook niet van een ander). Alleen dit al zou een goede reden moeten zijn tegen kopiëren. Immers we zijn allemaal gamers en willen mooie spellen, maar dan is kopiëren niet de manier om ze te krijgen. Alle excuses die mensen aanvoeren om iets illegaal te verkrijgen is wel zó zwak en dom, dat het gewoon zielig is. Je kan er zo een paar op noemen. Ze zijn zo duur. Ik heb geen geld. Er komen er zo veel. Waar is anders die brander voor. Iedereen doet het. Moeten ze games maar beter beschermen. Het is zo makkelijk. Die lui maken al genoeg winst. Allemaal bullshit en kleine kindergejank, om aso gedrag te proberen goed te praten.
Natuurlijk zijn spellen duur, maar het feit dat het duur is (of je het niet kan betalen) is geen reden om het te gaan jatten. Als we dat door trekken naar andere gebieden dan mag je dus een fiets jatten, want die is duur. Ik mag je video jatten, want ik kan er geen betalen en mijn hobby is video kijken etc. Als ik als hobby wil gaan paardrijden ga ik toch ook niet het paard stelen? Als de wereld zo in elkaar gaat zitten, kunnen we beter ophouden met gamen en teruggaan om als een stelletje wilde dieren in de lianen te zwieren en elkaar de kop weer lekker in slaan, want dat is toch veel goedkoper.
Daarbij zijn er maar weinig gamesbedrijven die echt winst maken en als we niet uitkijken, wordt het aantal bedrijven die spellen maken wel erg klein.
Als je nou een spel niet kan betalen; wacht dan gewoon tot een spel wat goedkoper wordt. Ja dat is wel eens moeilijk, so what? En je kan natuurlijk ook gewoon slim zijn en zoeken naar 2e hands games (zijn er zat te koop op internet, Powerweb enz.)
Dus, doe normaal, speel origineel en help mee de gamesindustrie weer gezond te maken. Doe niet aso, denk niet alleen aan jezelf want als je meedoet een wereld te creëren die zo achterlijk is dat het normaal is om te stelen, dan kan jij binnenkort ook met een honkbalknuppel onder je kussen gaan slapen, of een mes meenemen naar school omdat je je anders niet veilig voelt....
Mocht je jezelf nou zo stoer vinden dat je toch meent illegale software te moeten maken of aan te schaffen, hou het dan voor je. Niet ieder een hoeft dan te weten dat je een sloeber bent....

Iemand tegen kopiëren | Internet (e-mailadres bij de redactie bekend)

Ze zijn er gelukkig nog: die frisse, rechtschapen jongeren die hechten aan normen en waarden. Na het lezen van je brief hebben we hier de hele dag met een hemelse glimlach rondgelopen. Reden genoeg om je te feliciteren met je 100 euro aan waardebonnen. Vermoedelijk zul je binnenkort ook een vetlederen medaille toegestuurd krijgen van Jan Peter Balkenende. Proficiat joh!

ECHTE GAMER???

Ik vind het een schande dat sommige mensen zichzelf gamers noemen. Het spelen van bijvoorbeeld een racespel (hoe mooi dan ook) is toch gewoon doelloos het rijden van dezelfde ronden. Het spelen van bijvoorbeeld Halo of Doom is toch gewoon op alles schieten wat maar beweegt zonder er bij na te denken. Dan ben ik nog niet eens begonnen over spellen zoals Tekken, waar je doelloos een ventje in elkaar slaat terwijl de meeste gamers niet het lef hebben om het spel een level hoger te zetten, want dan kunnen ze het niet meer winnen en is de lol er af. Voor mij is de lol er na 5 minuten al af met dit soort spellen. Geef mij maar strategie en eindeloos puzzelwerk. Ik ben dan ook een echt Zelda fan en heb ze dus ook allemaal. Een potje C&C tegen mijn vrienden zeg ik ook nooit af maar ik heb een echte hekel aan die watjes die een spel zo instellen en zo vaak spelen dat ze bij voorbaat al weten dat ze winnen. Natuurlijk, ik wil ook altijd winnen anders moet je niet spelen maar maak het je zelf dan wel moeilijk.
Ik ben ook van mening dat jullie die rubriek "EEUWIG LEVEN" moeten veranderen naar "TE HALEN DOELEN". Iemand die een cheatcode nodig heeft om te winnen zouden ze gewoon moeten verbannen. Ik snap ook niet dat ze er dan nog de eer uit kunnen halen om te zeggen "Ik heb het spel uitgespeeld".
Ik hoop dat er nog wel ECHTE gamers bestaan, want wat ik de laatste tijd zie is gewoon zielig.

Michiel de Beer | Schagen



Tjongejonge, is er in Schagen niets belangrijkers om je druk over te maken? Get a life, ga flessendoppen sparen of zo!

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ J.J. is nog nooit zo beledigd geweest als laatst in Canada. De man droeg daar zijn nieuwe Hillfiger trui van een paar honderd piek met een grote H erop. Een meisje vroeg hem daarop of het misschien **een Harry Potter trui** was...

■ PU en op tijd komen op het vliegveld, dat gaat niet goed samen. Deze keer was Ruben, die meeging voor GameKings, **zijn paspoort kwijt**. En sinds 11 september kun je niet meer snel een vervangend papiertje kopen op Schiphol. Zelfs niet als je ooit voor de PU schreef. En dus moest arme Kale B'tje helemaal alleen naar Engeland.

■ Op de officiële Xbox site vind je een **melig flashfilmpje over Non-tendo** met in de hoofdrol de Lamecube. De titel van het filmpje is '100% Double Super Sunny World', met in de hoofdrollen Mario, Princess Toadstool, Yoshi en Kirby. Alles is een vette persiflage. Microsoft verklaart dat de film niet door hen is gemaakt, maar door de community op de site is gezet.

■ Terwijl de PC versie van Final Fantasy XI bijna uitkomt in Japan, wachten wij nog op de releasedatum van de PS2 versie. Nu, dat kan nog wel eens lang wachten worden. Sony topman Chris Deering vertelde namelijk dat de game **mogelijk pas in 2004 uitkomt**. Sorry Chris, leuk geprobeerd, maar Boris blijft echt nog wel een paar jaar bij de PU werken.

■ Het spel heeft in Japan momenteel al wel **100.000 online abo's**.

■ En we zijn op al die gasten niet jaloers. Echt niet.

■ Namco America in San Jose heeft onlangs 40% van haar personeel de deur uit gekieperd. Grote boosdoener: **Dead of Rights voor de Xbox** die 5 miljoen dollar boven het budget uitsteeg.

■ Wat is dat toch de laatste tijd met dat **geëmancipeerde gedoe in games**? Luigi die stofzuigt Mario die schoonspuit, Blinx die stofzuigt. Nog even en Solid Snake gaat een rokje dragen en Duke gaat zijn ruzie met de piggies uitpraten. Als we zo de vrouwen aan het gamen moeten krijgen, fuck them.

■ Bijna waren we de helft van de PU redactie kwijt. Niels, Jan, Boris en Dre maakten op hun vlucht naar Sevilla voor het XO2 event een **near miss** mee. Piloot had verkeerd geritst ofzo.

■ Anyway een vijandelijk vliegtuig scheerde op een paar honderd meter langs de PU kist.

■ Niet alleen wij waren dan **de lul geweest**, want het vliegtuig was door Microsoft gecharterd en bevatte zo'n beetje de hele Nederlandse, Duitse en Engelse gamespers.

CUBE SNELLER DAN VERWACHT ONLINE IN EUROPA

Via verschillende kanten bereiken ons berichten dat Nintendo rond de tijd dat deze PU uit is met een belangrijke grote aankondiging komt. Na enig spitwerk weten we in ieder geval zeker dat er op online gebied iets aan zit te komen. Al zijn we niet zeker of dit de aankondiging is waar onze bronnen op doelen.
Nintendo speelt zoals gewoonlijk met de kaarten strak tegen de borst, maar we hebben over de schouder toch even iets opgevangen van wat een sterke hand leek te zijn. Het zou ons niet verbazen als de Big N op het juiste moment wacht om een paar breedband-azen neer te leggen, ook in Europa, en dit sneller dan we hadden verwacht.
Nu is de grote vraag natuurlijk: welke spellen kunnen we online verwachten? Naast Phantasy Star Online Episode 1 & 2 en de Phantasy Star Card Game van Sega denken we dat Nintendo in ieder geval met Mario Kart en Pokémon online zal gaan. Volgende maand ongetwijfeld meer!



LAAT INFOGRAMES MAAR SCHUIVEN

Onlangs waren we uitgenodigd voor de presentatie van de nieuwe line-up van Infogrames. Plaats van handeling: het bekende Six Flags in Lelystad.
Gamers die het financiële nieuws de laatste tijd een beetje volgen, weten dat het met Infogrames internationaal niet echt goed gaat. Hun aandelen zijn momenteel nog minder waard dan die van Ajax. Helemaal begrijpen doen we dat niet, zeker niet als we de line-up zien die ze gaan uitbrengen de komende tijd. Met Stuntman en Unreal Tournament 2003 sloeg de kassa al aardig aan, maar straks komen ook nog Unreal Championship (Xbox), Driver 2 (GBA), Delta Force Black Hawk Down (PC), Burn Out 2 (o.a. PS2), RollerCoaster Tycoon 2 (PC) en last but not least Unreal 2.
Allemaal games die op zeker gaan verkopen, gewoon omdat ze goed zijn.
Nee, laat Infogrames maar schuiven, hebben wij het idee. Ach en als het helemaal niet meer gaat, dan laat de kale baas Bruno "als ik in beeld ben is het goed" Brunell zijn toko toch door Microsoft overnemen. Het dagje Six Flags werd door Boris en J.J. afgesloten met een rondje achtbanen. Na afloop konden een aantal conclusies getrokken worden.

- Six Flags is belachelijk duur.
- De avond voor Six Flags zuipen is niet verstandig.
- Eet geen broodje warm vlees voordat je de Goliath in gaat.
- De wagentjes ruiken allemaal muf door de angstgassen die losgelaten worden.
- Incognito rondlopen voor de PU crew is onmogelijk in Six Flags.



250.000 GAMES TE KOOP

En wij maar denken dat Jan de meeste games ter wereld bezit. Nou, nog niet eens close. Eli Thomlinson uit Scranton, Pennsylvania, verslaat Janus met afstand. Liefst 250.000 titels prijken in zijn ongetwijfeld ruime kamer.
Alleen, de sukkel is momenteel bezig alles te verkopen. Twintig jaar lang heeft Thomlinson alle gereleasde games van de moderne spelcomputers tot de oudere CD-I, PCjr van IBM, Jaguar, Commodore 64, gekocht. Hij wilde daarmee de grootste en meest complete software catalogus vormen.
Dit jaar had hij er opeens geen zin meer in en flikkerde zijn hele collectie pardoes op Ebay. Voor het lieve sommetje van 250.000 dollar, dat is. Niemand hapte. En dus is hij nu de games in delen aan het verkopen, hetgeen beter gaat. Waarom Thomlinson stopt met verzamelen? Hij vindt zijn baan in de IT te leuk en wil daar al zijn tijd in stoppen...

VIRTUELE LAPDANCE / PC

Developer Kaboom komt binnenkort met de game Private Dancer op de PC. In deze naughty game kan je met gokken een lap dance winnen van een van de aanwezige dames, en een eerste korte blik op de game leert ons dat die dames goed in de polygonen zitten.
Even voor alle heren die het maagdenvlies er nog op hebben zitten en bij het woord striptease aan comics denken: bij een lap dance komt er een dame gezellig met haar lichaam over het jouwe schuiven. Aanraken is daarbij taboe.
Een aantal van ons kunnen uit eigen ervaring vertellen dat dit laatste erg lastig is. Gelukkig helpt het dan dat lap dance tenten vaak erg grote uitsmijters hebben. Tip: neem wel een schone onderbroek mee.



DAVE MIRRA BMX XXX / MULTI



BMX XXX is geen mod, gemaakt door de internetcommunity. Het is Acclaim zelf die met deze allereerste game voor volwassenen komt. Het is gewoon Dave Mirra maar dan met schaars geklede chicks, pooiers, kots en bloed.

Acclaim ziet echt een gat in de markt met dit soort ´mature rated´ games op de consoles en wil met meer producten komen. Op de PC hebben we dergelijke nude patches al langer. Op de consoles is het nieuw. Welke producten Acclaim nog meer op het oog heeft, weten we niet. Misschien Aggressive Inline, Turok, BurnOut 2 of nog erger ZooCube.

Check ook even de ad voor de game, die niet geplaatst mocht worden in de Amerikaanse gamesbladen.





freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 41

GAME BOY ADVANCE

1	(-)	DRAGONBALL Z: LEGACY OF GOKU
2	(9)	DRIVER 2
3	(1)	MOTO GP
4	(2)	TEKKEN
5	(3)	DISNEY'S MAGICAL QUEST
6	(8)	KASPAROV
7	(6)	CHU CHU ROCKET
8	(5)	MEGAMAN ZERO
9	(10)	SUPER MARIO WORLD
10	(7)	GOLDEN SUN

GAMECUBE

1	(-)	SUPER MARIO SUNSHINE
2	(1)	TUROK EVOLUTION
3	(4)	DAVE MIRRA BMX
4	(2)	RESIDENT EVIL
5	(6)	SUPER SMASH BROS. MELEE
6	(-)	BEACH SPIKERS
7	(3)	CAPCOM VS SNK 2 EO
8	(5)	DISNEY'S MAGICAL MIRROR
9	(10)	EXTREME G3
10	(-)	SONIC ADVENTURE 2

PC

1	(1)	SIMS: UNLEASHED (ADD-ON)
2	(-)	UNREAL TOURNAMENT 2003
3	(3)	BATTLEFIELD 1942
4	(-)	TOTAL CLUB MANAGER 2003
5	(2)	MAFIA
6	(-)	HITMAN 2
7	(6)	ROLAND GARROS 2002
8	(-)	SIMS DELUXE EDITION
9	(-)	KOLONISTEN VAN CATAN
10	(-)	DUNE

PLAYSTATION 2

1	(1)	TEKKEN 4
2	(2)	STUNTMAN
3	(3)	CONFLICT DESERT STORM
4	(-)	ONIMUSHA 2
5	(-)	HITMAN 2
6	(4)	DTM RACE DRIVER
7	(7)	BLADE 2
8	(-)	ECCO THE DOLPHIN
9	(-)	JAK & DAXTER PLATINUM
10	(-)	UNREAL TOURNAMENT

XBOX

1	(1)	CONFLICT DESERT STORM
2	(-)	HITMAN 2
3	(4)	BLADE 2
4	(3)	THE THING
5	(10)	TUROK EVOLUTION
6	(7)	HALO
7	(5)	COMMANDOS 2
8	(8)	CRAZY TAXI 3
9	(2)	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
10	(6)	BRUCE LEE

NEWSFLASH

- De Japanse website van Nintendo heeft de titel bekend gemaakt voor het nieuwe spel Legend of Zelda: **Legend of Zelda: Kaze no Takuto**.
- Een aantal mogelijke vertalingen zijn : Legend of Zelda: Rhythm of the Wind, Legend of Zelda: Melody of the Wind, Legend of Zelda: Cycle of the Wind, Legend of Zelda: Wand of the Wind, Legend of Zelda: Winds of Tact.
- Sony en developer Hammerhead (Quake II) komen met een nieuwe game, genaamd **Jinx**.
  Het betreft een third person adventure met een clownesk type in de hoofdrol.
- De productie van de PS2 game **Aliens: Colonial Marines** van EA is door het bedrijf naar alle waarschijnlijkheid stop gezet.
- Infogrames **Transworld Surf: Next Wave** voor de Cube komt uit in de lente van 2003.
- Het echt veelbelovende **Judge Dredd vs. Judge Death** komt naast de PC ook uit op de PS2. In de tweede helft van 2003 dat is.
- Sony bezit in Japan momenteel 82% van de Japanse consolemarkt. Nintendo 14% bezit en Microsoft een magere 4%. **Blauw oog voor Bill**.
- **N.U.D.E.** komt naar de Xbox. Nee het is geen erotisch spel, stelletje zielige rukkers, maar een game met een moeilijke naam (Natural Ultimate Digital Experiment) waarin je via je headset communiceert met een vrouwelijke robot.
- Microsoft´s pogingen om de Japanse markt te veroveren zijn soms aandoenlijk. Na café´s, horloges, komen ze nu met **True Fantasy** een MMORPG voor Xbox Live. Ze wilden de game eerst Final Fantasy noemen, maar die naam scheen te zijn vastgelegd.
- **Unreal 2** schijnt een maand naar voren te worden geschoven en nu dus in januari uit te komen.
  We durven hier niets meer over te zeggen, eerst zien dan geloven.
- Niet voor niets noemt de PC Gameplay de releaselijst achterin het blad, de grote leugen lijst.
- Ja, die Belgen hebben wel gevoel voor humor… soms.
- **Duke Nukem Whenever** komt niet meer uit in 2003. Goh.
- Onlangs hebben drie fanatieke PU-lezers een eigen website opgezet.
  Ze kwamen bij ons langs met een enorme slagroomtaart (en een bos wortels voor Ed) dus als tegenprestatie vermelden we het adres van hun site die zich richt op gamenieuws, reviews en hosting van Mod's en Maps: **www.ninetech.net**.

14 NIEUWS

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Overigens is dit al de tweede keer dat **Boris aan de dood ontsnapte**, want ooit pleurde op Seattle een vliegtuig een kwartier voor zijn vertrek naast de landingsbaan.

■ Op het feestje wat EA onlangs gaf in Utrecht om haar nieuwe Kerst line-up te vieren, werd één ding overduidelijk. Wat hebben we mega veel gamesites in Nederland. We werden soms helemaal gek van al die gasten van **www.ikwileengratisgame.nl.**

■ Iedereen die PU leest, weet dat we op z'n zachtst gezegd nu niet bepaald fan zijn van Davilex games. Groot was dus de verrassing toen de pr medewerkster van de makers van Moerasracer 4 onlangs bij ons op de redactie kwam. We dachten even aan een wraakactie (we hebben hen immers gedemoniseerd), maar ze kwam gewoon hun nieuwste product showen: **Knight Rider**. En eerlijk is eerlijk, het zag er best gelikt uit.

■ **Ga zo door jongens**, wie weet halen jullie zo de one-liner rubriek achterin het blad.

■ De Duitse klootz... eh doelman Oliver Kahn heeft EA sports aangeklaagd. De dweil van Bayern Munchen staat ongevraagd in de advertentiecampagne voor FIFA 2003. Kahn vindt dat hiermee inbreuk wordt gedaan op het portretrecht, aangezien EA Sports hem niks heeft gevraagd (lees betaald). Sorry Oli, maar je gaat toch niet denken dat EA **jouw rotkop op een doos wil zetten**. Dat moet een foutje zijn geweest.

■ We kunnen het niet laten, maar we willen de **Belgen toch even feliciteren** met de briljante resultaten van hun nationale voetbalelftal. Andorra uit, altijd lastig.

■ Tja, twee wedstrijdjes winnen en onze **grote bek** is weer helemaal terug.

■ **De Grieken mogen weer gamen.** Vorige maand besloot de regering aldaar nog dat gamen verboden was. En dat alleen maar omdat mensen arcadekasten ombouwden tot gokkasten. Wij hebben veel dingen meegemaakt bij de PU, maar dit was met afstand de meest domme actie ooit! Altijd al gedacht dat het drinken van ouzo niet goed was voor je hersenkwabben.

■ Ed en Dre zullen voor de PU en GameKings naar het officiële **WK gamen gaan in Zuid Korea**. Ed verheugt zich nu al op zijn ontbijtje dog and eggs.

■ Overigens gaan we daar een knaap volgen die na het WK gaat proberen **Starcraft professional** te worden in Zuid Korea. Kijk, dat zijn nog eens gasten met ballen.

■ De opnames van GameKings beginnen elke maandag om 10.00 uur. En om te zorgen dat Skate niet om 17.00 binnenkabbelt, **haalt Boris hem nu elke week op.**

DE INVLOEDRIJKSTE GAMESERIES IN JAPAN

Van deze vijftien series krijgen de Japanners dus wit-gele vlekken in de bokser. En terecht, want er zitten een paar krakers bij. We zijn wel bang dat bij sommigen de wenkbrauwen omhoog gaan want niet alle games staan hier erg in de picture. De Final Fantasy reeks kreeg overigens drie keer zoveel stemmen als de nummer 2.



Final Fantasy (Square)
Dragon Quest (Enix)
Biohazard (Capcom)
Super Mario (Nintendo)
Phantasy Star Online (Sega)
Shin Megami Tensei (Atlus)
Streetfighter II (Capcom)
Sangoku Musou (Koei)
Genso Suikoden (Konami)
Metal Gear (Konami)
Zelda (Nintendo)
Virtua Fighter (Sega)
Tactics Ogre (Quest)
Xenogears (Square)
Super Robot Taisen (Banpresto)

BLIZZARD LEVERT DRIE SNES-PORTS VOOR GBA

Als iedereen de GBA gebruikt om SNES-hits op te dumpen, dan hebben wij ook nog wel wat aardigs liggen, dachten ze bij Blizzard. De puike puzzelaar Lost Vikings bijvoorbeeld, en het duistere actiespel Blackthorne.

Mensen met drie vrienden kunnen de link-snoertjes klaarleggen voor het hilarische racespel Rock 'N Racespel, een van de leukste multiplayergames dat ooit op de SNES verscheen.



PANZER DRAGOON ORTA / XBOX

Sega heeft weer een oudje van stal gehaald om te scoren: Panzer Dragoon, vooral bekend van de Saturn. In deze serie ben je een warrior die een draak berijdt en van flink beuken houdt. Dat alles straks in glorieus 3D, zoals Jan dat altijd zo mooi kan zeggen.

De stijl van het nieuwe deel zal veel lijken op de eerste twee delen die uit zijn gekomen en dat betekent vooral veel battles.

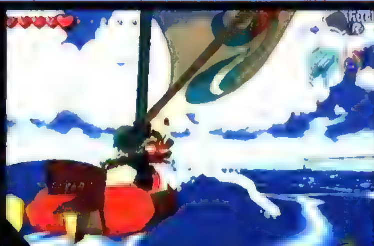
Het verhaal heb je waarschijnlijk al tig keer gehoord. De aarde is in de macht van het Evil Empire. Jij bent een mysterieuze 'Hero of the Dragon' en jouw taak is het die kwade geesten te verslaan.

De eerste indrukken zijn goed. Snelle vliegactie, goed gevolgd door de 360 graden meedraaiende camera, vette explosies en een best pittige A.I.. De game zou met Kerst in de winkels moeten liggen.



LINK WAAIT MET ALLE WINDEN MEE / NGC

In een interview met het Japanse Famitsu Magazine liet Eiji Aonuma, regisseur van Zelda voor de Cube, wat interessante dingetjes los.
Zo heeft Link niet alleen van die grote ogen gekregen om zijn emotionele toestand te verduidelijken, maar spelen de bambi-kijkers ook daadwerkelijk een rol in de gameplay. Als een vijand nadert of als iemand bijvoorbeeld een voorwerp laat vallen, zal dit aan de blik van Link zijn af te lezen. Ook zullen verdachte objecten de aandacht van zijn ogen trekken, zodat je als speler denkt van "hé, daar is iets aan de hand!".
Onze speeldrang werd nog meer aangewakkerd door het nieuws dat de wind in het spel een grote rol zal spelen. Zo kun je sommige puzzels alleen oplossen als je rekening houdt met de wind, waarvan je de richting kunt aflezen aan de wapperende vlaggen en de kleren van Link. Op sommige tijden zal de wind van richting veranderen, iets waar je bijvoorbeeld rekening mee moet houden als je van eiland naar eiland wilt varen met je zeilbootje.
Tenslotte gaf Aonuma nog wat hints over de manier waarop de gebeurtenissen in de nieuwe Zelda zijn verbonden aan "een bepaalde tijdsperiode in Ocarina of Time." Volgens hem zullen spelers in de puzzels dingen herkennen die hen meer inzicht geven in de verbanden tussen de twee spellen.





MMORPG'S DOEN HET GOED

Het zal de meeste gamers in de Benelux niet echt opgevallen zijn, maar Massively Multiplayer Online Role Playing Games gaan momenteel big time op het net. Met name in de VS en Zuid Korea worden er bakken met geld mee verdiend.
Op dit moment zijn het vooral Everquest (leider met 450.000 abo's), Anarchy Online, Ultima Online, Asheron's Call en Dark Age of Camelot, die cashen. Samen hebben ze ruim 800.000 abonnees die elke maand gemiddeld 10 dollar storten voor hun lidmaatschap.
De complete MMORPG sector is zelfs goed voor een omzet van een kleine 100 miljoen dollar per jaar. En die cijfers schudden de gamesbiz wakker. In 2003 zullen er dan ook heel wat MMORPG's uitkomen.
We noemen de grootste:
Star Wars Galaxies / Lucas Arts
The Sims Online / Maxis
Neverwinter Nights / Bioware
Sovereign / Verant
Earth and Beyond / Westwood
Middle Earth / Sierra
Shadowbane / Wolfpack
Myst / Cyan Worlds



GAMECUBE CLUB TOUR RONDE 2

In navolging van de succesvolle GameCube Club Tour van vorig jaar, zal Nintendo wederom een dergelijk evenement organiseren.
Allereerst doet het spektakel vijftien Amerikaanse steden aan, waar bezoekers onder het genot van een hapje en een drankje aan de slag kunnen met games als Metroid Prime, Resident Evil Zero, Medal of Honor Frontline, Mario Party 4 en Tony Hawk's Pro Skater 4. Als extraatje zullen nieuwe beelden uit Legend of Zelda en 1080 Snowboarding worden getoond. De GameCube Club Tour komt waarschijnlijk in het voorjaar van 2003 naar Europa.



JAZZ IS BACK / GBA

Een van de grootste videogamehits van Nederlandse bodem is Jazz Jackrabbit, een spel dat oorspronkelijk verscheen voor PC.
Het nieuwe Texaanse bedrijfje Jaleco Entertainment heeft onlangs aangekondigd een nieuwe versie van dit spel in de maak te hebben voor de GBA, simpelweg Jazz Jackrabbit genaamd. De game zal een four-player mode ondersteunen waarvoor slechts een enkele spelcassette nodig is.



NIEUWE XBOX BUNDEL

Op het moment dat je dit leest, ligt er een nieuwe Xbox bundel in de winkel en niet zo'n verkeerde ook.
Voor 259 eurootjes krijg je de Xbox controller S (die kleine dus), de Xbox zelf (duh) en twee toppertjes van Sega: Jet Set Radio en Sega GT 2002. Nou is dat leuk of is dat lekker? Wij dachten alle twee.



NEWSFLASH

■ Blizzard heeft onlangs haar Battle.net gereinigd van cheaters en **20.000 cd keys geblokkeerd**. De dag er na kwam Jan klagen dat zijn Warcraft het niet meer deed.
■ Luxoflex, de developer van het in onze ogen niet echt sterk lijkende True Crime: Streets of LA is **overgenomen door Activision**.
■ De Cube game **Animal Crossing** komt mogelijk toch nog in Europa uit. Een medewerker van Nintendo Europe mag de game namelijk gaan testen. En waarom zou je dat organiseren als je er vervolgens niets mee doet.
■ Capcom heeft een nieuw product aangekondigd, genaamd **Critical Bullet: 7th target**. Het is een MGS-achtige game met een babe in de hoofdrol. Zaten we er met onze Powerspy 'Snake in een rokje' toch niet ver naast.
■ De Duitse ontwikkelstudio Weskta Interactive is auf den flasche gegaan en dat betekent keine **Y-project** meer. Best jammer want de shooter die gebruik maakte van de Unreal engine zag er goed uit.
■ **Serious Sam**, de shooter die ook geschikt was voor mensen met het IQ van 75, komt met een deel 3 op de proppen. Release, ergens in 2003.
■ Konami gaat **MGS Substance niet op de Xbox** uitbrengen in Japan. Te weinig doosjes verkocht aldaar. We hoeven vast niet te vermelden dat Microsoft not amused was.
■ Na adventure Syberia komt de Franse uitgever Microïds nu met first person adventure **Post Mortem** op de PC.
■ De super ambitieuze sim **Republic** van wonderkind Demis Hassibis komt niet meer uit in 2003. Let op onze woorden, deze game wordt nog vaker uitgesteld. Hassibis wil 1 miljoen CPU's maken met geheel eigen A.I.
■ De ads voor Hitman 2: Silent Assassin mogen **in de VS niet op de TV** vanwege de sluipschutter (die hopelijk inmiddels gepakt is). We wachten al op de eerste berichten dat de man deel 1 heeft gespeeld en toen aan het knallen is geslagen.
■ Activision komt met **Iron Man op de GBA**. De game rond de Marvel hero wordt een beat'em up en moet nog voor de jaarwisseling uitkomen.
■ Kijk dat zijn nog eens prijsvragen. Niks limited Warcraft Edition of een Knight Rider onderbroek; een **reisje samen met een playmate naar Louisiana**. Dat was wat Majesco deed in de VS met de game Bloodrayne. De winnaar van de prijsvraag met de playmate van het jaar van Playboy op vampierentocht in de zuidelijke staat en lekker uitgaan.
■ Bij het nakijken van dit tekstje staarde Ed een minuut of twee **dromerig voor zich uit**.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Kanshebber voor de game met de foutste naam van het jaar is **Ballerburg**, een redelijke RTS van HD Interactive. We denken er nu al weken over na, maar wie komt er nu met zo'n titel op de proppen. Willen ze dat hun spel niet verkocht wordt?

■ Waar mensen zich al niet druk om maken. Gamessites hadden ontdekt dat **de Koe met de vurige scheten** niet meer in de gold versie van Age of Mythologies zat en protesteerden daartegen. Nee hoor, gamers zijn volkomen normale mensen.

■ Genieten hoor, die heftige discussies op het internet of **de filmpjes en screenies van Doom III nu wel of niet in-game** waren. We moeten ook zeggen dat ze bijna te mooi zijn om waar te wezen. Jan zweert echter dat het in-game is. Tja, Jan zwoor ook dat Daikatana uitkwam en reviewde de game anderhalf jaar te vroeg, of UT 2003...

■ Lekker dan. Op een offerte aan Blammo TV voor geluidsapparatuur die we gaan gebruiken bij de opnames van GameKings dacht het bedrijf te maken te hebben met het programma **GayKings...**

FABLE DAGBOEK

Deze keer praten de broertjes over het 'misbruik' dat hun testers uithalen met bedachte gameconcepten uit Fable.

Iedere game kent een aantal Gouden Regels. Zo ook bij Fable:

■ De experience van de Held moet visueel zijn (hij wordt breder, grijzer, dunner etc.)

■ De wereld en de inwoners moeten op een natuurlijk en overtuigende manier reageren op de handelingen van de speler.

De Held

In plaats van de traditionele RPG held te gebruiken waar je via statistieken je ervaring ziet, gebruiken we in Fable het morph-systeem. Dankzij kleine animaties, verschillende, subtiele gelaatsuitdrukkingen en veranderingen aan het lichaam, zien we de held veranderen door zijn eigen acties en de acties om hem heen.

De Gesimuleerde Wereld

In plaats van iedere bewoner te scripten, hebben we ervoor gekozen om iedereen zijn eigen gedrag, houding, karakter en wispelturigheden te geven, net als echte mensen. Sommige inwoners zijn sympathiek, anderen gedragen zich als een eikel. Kinderen hebben een aparte uitwerking op spelers. Daarom hebben we ervoor gezorgd dat de kleintjes uit Fable apart en spontaan gedrag vertonen, zoals kinderen doen. Sommigen gaan braaf naar school, anderen zitten achter kippen aan enzovoorts. En kinderen staren zonder schaamte naar dingen die nieuw of interessant zijn.

De Held + De Gesimuleerde Wereld

Wat krijg je nu als je de twee bovenbeschreven mechanisme samenvoegt? Een voorbeeld wat een van onze testers wist te bewerkstelligen volgt nu.

Een klas krijgt les, de kinderen zitten achter hun schoolbankjes. Sommigen kijken om. Zagen ze een persoon achter het raam voorbij flitsen? Een man sluipt het lokaal binnen maar de lerares ziet hem niet. De man staat stil achter de lerares. Een voor een beginnen de kinderen naar de man te staren en wordt het stil in de klas. De lerares draait zich om en ziet...

de glimlachende held enkel gekleed in een onderbroek. Op dat moment steekt de held zijn middelvinger op en begint de hele klas te schreeuwen!

Conclusie

Er is een technische verklaring voor het zojuist beschrevene.

■ De held glimlacht omdat hij in een omgeving is die hij als veilig ervaart

■ Hij kijkt naar de kinderen omdat zij in de buurt zijn en hij eventueel met ze kan communiceren

■ De kinderen staren omdat de Held gezien wordt als een nieuw object in hun omgeving

■ De kinderen schreeuwen omdat het opsteken van de middelvinger wordt gezien als opruiend gedrag.

Wat leert dit ons? Als we iets maken is er altijd wel een weirdo die er misbruik van maakt. Gelukkig maar!



HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

STARCRAFT GHOST

Eindelijk was het grote woord er dan uit. Blizzard's nieuwe game heet Starcraft Ghost en is een third-person tactical action game voor next-gen consoles. Voor sommige een teleurstelling (geen Diablo III, geen Starcraft 2) voor andere een opluchting (eindelijk iets nieuws).

In Starcraft Ghost speel je Nova een zwaargetrainde dude in een hightech pak waarmee je upgrades voor kracht, snelheid en lenigheid kunt krijgen (Metroid, anyone?). Daarnaast heb je als Nova ook physical en psionic powers die je uit kunt bouwen.

Verder is er nog weinig bekend naast het feit dat je zowel in teams als alleen missies uitvoert en dat de ijzingwekkende sfeer nogal Alien-achtig (de film dan) zal zijn. Voor de rest moet je het met dit screentje doen.



NEWSFLASH

- Check even de nieuwe shooter **Vietcong** op http://www.vietcong-game.com. Extreem zweterige actie in de jungle.
- Novalogic gaat een deel van de opbrengsten van **Delta Force: Black Hawk Down** weggeven aan de Special Operations Warrior Foundation. Je zou de game bijna geen slecht cijfer meer durven geven.
- Konami komt met **Winning Eleven 6 naar de GameCube**. En da's een meer dan goede zaak.
- Square president Youichi Wada heeft gezegd dat ze bezig zijn met **een nieuwe MMORPG voor de PlayStation 2 en PC**. Release tweede helft 2003 of begin 2004 (ja, plan het maar lekker breed jongens).
- **Final Fantasy Tactics voor de GBA** wordt vermoedelijk naar volgend jaar verschoven.
- THQ komt met **Robotech**: Battlecry voor de GameCube en Robotech: The Macross Saga voor de GBA. De eerste game komt ook op de Xbox en PS2 uit.
- Fans van de game Stuntman let op; Iomo en Ifone hebben vergevorderde plannen de game **naar de mobiele telefoon** te brengen.
- Tja je zat er op te wachten, de grote supermarktketens in de VS hebben geweigerd **Dave Mirra BMX XXX** in de schappen te leggen. Wat is dat toch voor een land. Je zou toch bijna een sniperriffle pakken en...
- Bij Core, de makers van Tomb Raider zoekt men meer vrouwen om voor ze te werken. Nee, ze hoeven **geen Cup DD** te hebben.
- Naast de shooter Vietcong komt er ook een VC RTS op de PC markt; **Platoon**.
- Volgens insiders zal de **Xbox 2 eerder klaar** zijn dan de PS3.

JAPANEWS

Yes yes yes, Hideo Kojima werkt op dit moment aan een nieuwe Metal Gear Solid. Voor de GBA wel te verstaan. En wij horen jullie denken; zou dit een vervolg zijn op Ghost Babel voor de GBC??

Nog iets leuks wat waarschijnlijk onze kustlijn nooit zal halen, Chibirobo; een game met in de hoofdrol een robot met een stekker. Het doel is om je robot te trainen en als hij energie te weinig heeft, kun je het mannetje opladen in het dichtstbijzijnde stopcontact.



Iets heel anders waar wij naar uitkijken is Onimusha Tactics. Het verhaal schijnt gebaseerd te zijn op Onimusha 2 en speelt als een tactische RPG.

Nieuws over Resident Evil online. Het schijnt dat iedere speler een ander karakter kan kiezen maar, en dat is natuurlijk veel doper, je kan ook kiezen om als zombie rond te lopen!

Ja, woonden we maar in Japan man. Weet je wat die gasten krijgen? Een fotoboek. En niet zomaar een fotoboek, nee, een fotoboek met daarin foto's van DOA Xtreme Volleyball. Rare jongens die Japanners. Wij hebben hier toch FHM ofzow?



GAME NEVER OVER

Iedereen heeft de eerste aflevering van GameKings op de 11e november natuurlijk gezien. Ja, toch? Zo niet, dan kijk je aanstaande zondagochtend/zaterdagnacht of zondagmiddag de 17e alsnog. Anders ben je een lame gamer... of je woont in een neppe stad zonder The Box. Tip: verhuizen, je hebt nu gelukkig nog maar één aflevering gemist.

Hadden we het met het maken van de PU al flink druk (voor onze begrippen dan), met GameKings TV erbij draaien we dagen van 25 uur. Elke week opnames in de studio, spellen regelen, games spelen en capturen, op reis gaan voor de buitenopnames, de shit monteren, voicemails afluisteren met Ed erop die vraagt waar de stukjes voor de PU blijven, Ed ontlopen, enz.
Gelukkig dat we de hulp van oudgedienden Ruben en Dre hebben en dat onze Rogier (hij werkte eerder mee aan de game Hooligans) de montage van het programma verzorgt. Anders zijn we na de laatste GameKings echt rijp voor de sloop.

WHAT'S UP?

Maar goed, dan hebben jullie ook wat. Onder voorbehoud (het beruchte uitstelvirus), krijgen jullie de komende uitzendingen reviews van onder meer Eternal Darkness, Starfox Adventures, Lord of the Rings, Tony Hawk Pro Skater 4, Timesplitters, Kingdom Hearts, Colin McRae, Blinx, Age of Mythologies, GTA Vice City en Splintercell te zien. Precies zoals we in eerdere PU's al zeiden: alleen de beste games.
Verder een verslag van XO2, het Xbox event dat Microsoft onlangs in Sevilla hield, Boris spreekt met de makers van X-Men, Godzilla en Superman, het FIFA 2003 event in Madrid waar J.J en Ruben ontdekken dat Edgar Davids beter kan gamen als voetballen, en Ed en Dre die hond eten tijdens het WK Cybergames in Zuid Korea.


Kale B. heeft alles onder controle. Lekker, lekker...



Sommigen gooien al hun principes overboord om maar op TV te komen.

GAMEKINGS OP THE WAT...?

We weten het, niet iedereen in Nederland kan The Box ontvangen. De Belgen zelfs helemaal niet. Daar balen we best van. Echter The Box gaf ons vrij spel. Geen eisen over de inhoud, geen eisen over het taalgebruik, geen eisen over de games. En dat was een absolute must voor ons. Bovendien hoefden we bij hun geen zendtijd in te kopen, zodat we ons productiebudget geheel en al in het programma kunnen stoppen en we meerdere keren kunnen herhalen. Bovendien wordt The Box echt een coole zender. Let maar op. Anyway, we hopen jullie te helpen door alvast het uitzendschema te geven. Dan kun je in het weekend naar vrienden gaan die wel The Box hebben. Of laat de shit opnemen, want je mist natuurlijk wel wat...

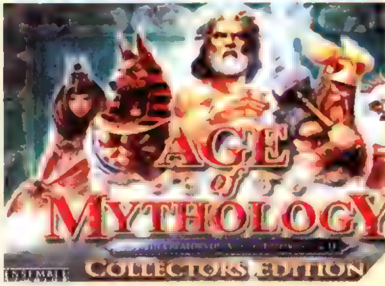
UITZENDINGEN KOMENDE WEKEN

AFLEVERING 1	
Maandag	11 november 18.30 uur
Dinsdag	12 november 22.00 uur
Zondag	17 november 02.00 uur
Zondag	17 november 15.00 uur
AFLEVERING 2	
Maandag	18 november 18.30 uur
Dinsdag	19 november 22.00 uur
Zondag	24 november 02.00 uur
Zondag	24 november 15.00 uur
AFLEVERING 3	
Maandag	25 november 18.30 uur
Dinsdag	26 november 22.00 uur
Zondag	1 december 02.00 uur
Zondag	1 december 15.00 uur
AFLEVERING 4	
Maandag	2 december 18.30 uur
Dinsdag	3 december 22.00 uur
Zondag	8 december 02.00 uur
Zondag	8 december 15.00 uur
AFLEVERING 5	
Maandag	9 december 18.30 uur
Dinsdag	10 december 22.00 uur
Zondag	15 december 02.00 uur
Zondag	15 december 15.00 uur
AFLEVERING 6	
Maandag	16 december 18.30 uur
Dinsdag	17 december 22.00 uur
Zondag	22 december 02.00 uur
Zondag	22 december 15.00 uur

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

PRIJSVRAAG AGE OF MYTHOLOGY



Jullie hebben het allemaal gelezen in PU 11: Jan was in de wolken met de Age of Mythology game. Nu mogen wij in samenwerking met Microsoft een aantal hele speciale pakketten weggeven. Bekijk maar even op je gemak wat wij allemaal voor je klaar hebben liggen.

10 x collector's edition van Age of Mytholgy
5 x Age of Mythology muis.
10 x zwarte longsleeve t-shirts

Nu kunnen we ons voorstellen dat iedereen voor die collectors edition gaat, toch? En dan wil je natuurlijk wel weten wat er allemaal in zo'n doos steekt. Nou komt ie hoor.

Oversized box (13x10 5x2.8)
CD met de muziek van Age of Mythology
"Making of" DVD
Zes mini-posters van de major Goden
Movie-style poster
Bulfinch s Mythology book
Minotaur figuur

Nou dat is toch wel de moeite waard he? Maar je moet er natuurlijk wel ff wat voor doen. Teken, schets, beschrijf of verbeeld op andere wijze jouw interpretatie van de PU God. De jury zal vooral letten op originaliteit en humor. Bedenk dus, hoe volgens jou de PU God er uit zou zien en stuur dat naar:

Power Unlimited t.a.v. PU GOD
Postbus 1514
2003 BA Haarlem

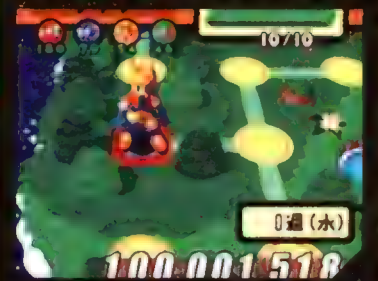
e) prijsvraag@powerunlimited.nl
t.a.v. PU GOD

NIEUWE GBA OP KOMST?

Het hoog aangeschreven Engelse tijdschrift Edge kwam met het nieuws dat Nintendo een nieuwe, verbeterde GBA in de maak heeft die nog dit jaar in Japan zal worden uitgebracht, met een Europese release in 2003. Onze zeer gewaardeerde Engelse collega's schatten de kans dat dit nieuws waar is, op 80%. Wij houden het op 60% (hebben we ook eens een lagere score dan zij).
Het nieuwe mobieltje zou zijn voorzien van een flip-open-klepje met een groter TFT-scherm (ontwikkeld door Sharp), een ingebouwd lampje (eindelijk!), een contrastwieltje en twee extra actieknoppen (met behoud van de twee schouderknoppen, zodat een soort SNES-controller ontstaat). De nieuwe GBA zou zijn voeding onttrekken aan een slimline battery voor 10 uur backlit speelplezier.
Tot zover is alles nog redelijk te verteren, maar van het volgende schrokken we wel even. Volgens Edge zal de nieuwe GBA namelijk zijn voorzien van een snellere processor en een grotere hoeveelheid RAM! Als dit laatste echt waar blijkt te zijn dan voelen wij ons, vermoedelijk samen met vele andere GBA-bezitters, behoorlijk bekocht. Want dat instappers een jaar na de release een wat stoerder model met een lampje kunnen aanschaffen, daar valt nog wel mee te leven. Als dat ding echter is voorzien van extra hardwarecapaciteit, dan is het natuurlijk slechts een kwestie van tijd voordat de nieuwste en vetste spellen niet meer op de 'oude' (eigenlijk een schandalig woord in dit verband) GBA draaien!
Zul je net zien, komt er na al die SNES-poorts eindelijk eens een nieuwe Mario of Zelda, kun je ze niet spelen omdat je als Nintendo-fan natuurlijk voor het eerste model bent gegaan!
Op moment van schrijven kan Nintendo dit nieuws ontkennen noch bevestigen, maar tegen de tijd dat je dit leest hebben ze ongetwijfeld nieuw licht laten schijnen in deze duistere zaak (haha - not). We houden het in de gaten.

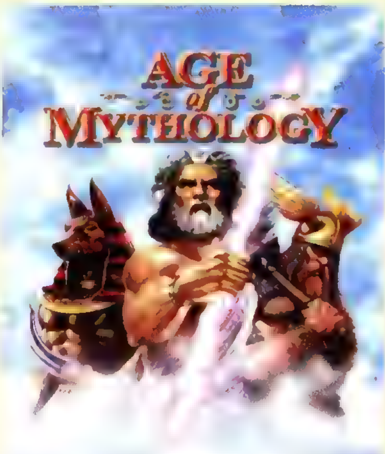
OBSCURE CUBE-TITELS VAN ASMIK ACE

Het Japanse Asmik Ace Entertainment heeft twee behoorlijk obscure games ontwikkeld voor de GameCube. Als je dit leest, zijn beide games als het goed is al uitgebracht in Japan.
De adventure Lupin the 3rd is gebaseerd op een animatieserie waar wij nog nooit van hadden gehoord.
De tweede game is Dokapan DX, waarvan hier enkele screenies. Het betreft een RPG Battle game die zal kunnen samenwerken met de tegenhanger op de GBA.





NIEUW BEHANG VOOR JE SLAAPKAMER



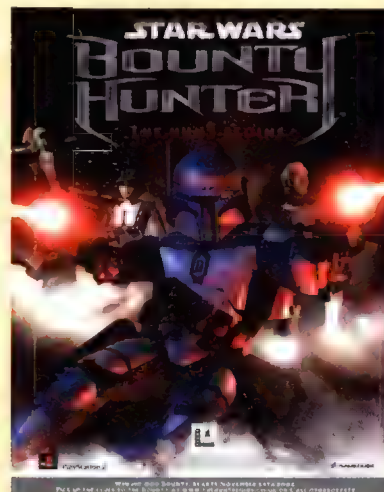
AGE OF MYTHOLOGY
8 november 2002 (PC)

Een goed excuus om met games bezig te zijn want deze strategiegame leert je nog iets over mythologie.



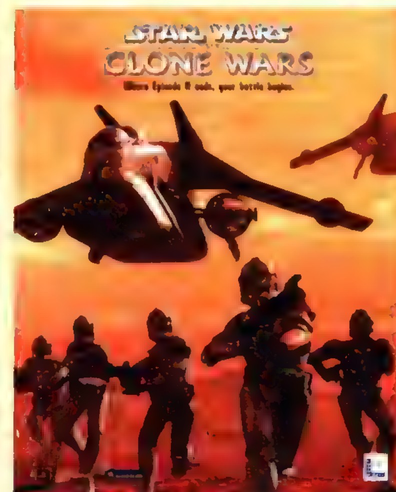
GTA VICE CITY
8 november 2002 (PC)

GTA 3 was natuurlijk de bomb en deze jaren 80 variant daarop zal je ook zeer zeker bevallen.



STAR WARS: BOUNTY HUNTER
29 november 2002 (GameCube en PS2)

Kruip in de huid van Jango Fett en hunt bounty! Lekkere laagdrempelige shooter voor de Star Wars fan.



STAR WARS: THE CLONE WARS
22 november 2002 (GameCube)
6 december 2002 (PS2)

De DVD en Video van Episode 2 liggen al weer bijna in de uitverkoop maar Lucas Arts gooit er toch nog maar even een dope game tegenaan.

PLAY 150+










SEGA GT 2002


UNREAL CHAMPIONSHIP


BLINX


SPLINTER CELL™

Van een tijdreizende held, tot een gladiator in de arena van de toekomst. Van een snelheidsduivel, tot een keiharde geheim agent. Beleef het in 4 nieuwe grandioze Xbox games! Met meer dan 150 Xbox games beschikbaar, is dit het moment om een Xbox te kopen.



www.xbox.com/nl

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

XBOX ROCKS OP GRATIS PU DVD!



Twee keer beloofden we een CD bij de PU, twee keer moesten we jullie teleurstellen. We hopen echter dat we het met de gratis DVD (speelbaar op Xbox/PS2/PC-DVD/DVD) bij dit nummer een beetje goed hebben gemaakt. Op deze DVD worden niet alleen alle features van de Xbox nog eens goed uitgelegd; er staan ook heel veel filmpjes op van bestaande en komende games en nog véél meer weirde shit.

De DVD begint met *The Xbox Difference*; een even weirde als coole videoclip waarin een aantal gasten op crossfietsen met een geheimzinnige doos aan komen zetten. Vervolgens halen ze er allemaal oren en ogen uit en die plakken ze bij elkaar op. Een meisje met vier ogen neemt ons vervolgens mee naar een stapel oude tv's waar het menu verschijnt en je verschillende submenu's kunt benaderen. Met deze kunstzinnige maar zeer dope clip wil Microsoft haar *'See More, Feel More & Hear More'* boodschap visualiseren.

SEE MORE

See More valt uiteen in *More Graphical Power* en *Watch DVD's*. Natuurlijk krijg je een promo-praatje dat de Xbox grafische chip de beste is en blablabla... maar veel belangrijker is de shitload aan filmpjes. Zo kun je de volgende filmpjes checken: *Colin McRae 3, Sega GT 2002, DOA Xtreme Beach Volleyball, Tony Hawk 4, Buffy The Vampire Slayer, Moto GP, Blinx, Rocky, Splinter Cell, Metal Gear Solid 2 Substance, Morrowind, Toa Feng, Panzer Dragoon Orta* en nog veel meer.

Ook kun je DVD trailers bekijken van nieuwe films zoals *Die Another Day* (James Bond) en *Hulk*. Coole shit!

HEAR MORE

Ook geluid speelt een belangrijke rol. De Xbox wil zich positioneren als console met de beste sound en met die Dolby 5.1, mag Microsoft zichzelf ook best eens op de borst klop-


Panzer Dragoon Orta.


MechAssault.

pen. Dat is geen kontkussen of Microsoft likken het klinkt gewoon ontzettend wreed.
Grappig is een zeer lange *Brute Force* demo die je kan beluisteren in normaal en Dolby geluid. Als je dat verschil beluistert, hoor je meteen de meerwaarde. Ook word je (nog maar weer eens) verteld dat je je eigen soundtracks kunt samenstellen en beluisteren tijdens elke Xbox game.

FEEL MORE

Feel more heeft ook weer de nodige verrassingen. Je kunt een speciaal *interview met Peter Molyneux* aanklikken. Zeker doen want aan het einde krijg je een teaser trailer van *Fable*, de nieuwe Molyneux game waar we al een tijdje verslag van doen in de vorm van de dagboeken in het nieuws.
Xbox Live laat je zien hoe de Voice communicator werkt en hoe je je eigen stem kunt vervormen tijdens het spelen. Een erg lollig en compleet over-the-top filmpje illustreert gamen met Xbox gamers over de hele wereld.
Daarnaast wordt de harddisk nogmaals onder de aandacht gebracht. Welke voordelen heeft het en wat betekent de harddisk voor de gameplay?

NOG MORE

In More krijg je een kartonnen doos te zien met nog wat leuke goodies. Wat te denken van muziek en *videoclips van de Gorillaz, Fischerspooner, Primal Scream en Ministry Of Sound.*
Verder is de reclame van Life Is Short - Play More te zien maar het allervetst zijn de Coming Soon trailers van bijvoorbeeld *Halo 2 (!), Splinter Cell, Tao Feng: Fist of the Lotus, Blinx, Ninja Gaiden, Toe Jam and Earl III: Al Funked Up* en nog veel meer.
Dit zijn echt toffe trailers en veel langer dan de trailers in de See More sectie. Sommige van deze games komen pas ergens in 2003 uit en nu heb je dus al een paar dope voorproefjes.

PRIJSVRAAG

In samenwerking met Microsoft organiseren we een dope prijsvraag. Je moet er wel wat voor doen, maar dan heb je (misschien) ook wat. De hoofdprijs is namelijk een Xbox console, en als troostprijs hebben we tien exemplaren van game Blinx om weg te geven.
Wat moet je doen? Normaalgesproken zijn wij altijd degene die zo weird mogelijk op de foto's staan, nu is het de beurt aan jullie. Beeld zelf een Xbox Difference uit (meer ogen, oren, handen, groen haar?) en stuur of mail de foto naar onderstaand adres. Doe je dit met meerdere vrienden tegelijk, dan maken zij ook allemaal kans op en dope goodie en heb je uiteraard meer kans de charmes van de jury te winnen. En wie weet, haal je zelfs de PU!

Stuur je foto's naar:
Power Unlimited
O.v.v. Xbox prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

Of mail naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
Met als onderwerp Xbox prijsvraag

Vergeet uiteraard niet je naam en adres te vermelden.


Halo 2.


Toejam & Earl.


Blinx.


Sega GT 2002.


Ninja Gaiden.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN JAN

ONLINE GAMEN

DEMOCHECK

ROBIN HOOD

Van de makers van het door mij en Boris nog altijd zeer gewaardeerde Desperados, komt nu Robin Hood. In de demo moet je Will Scarlet redden uit de kerkers van het prachtige kasteel van Leicester. Toppertje voor de geduldige gamer.
Score:: ★★★★
www.robinhood-game.com



TENNIS MASTERS SERIES 2003

Volgende maand schrijft PU-baas en tenniscrack Niels een recensie over deze game. Kun je niet zo lang wachten en wil je nu al een balletje rammen? Dat kan met deze zeker niet onverdienstelijke tennisdemo.
Score: ★★★
www.masters-series-videogame.com/english

G.I. COMBAT

G.I. Combat is een 3D RTS game die zich afspeelt tijdens WO II en waarin je een groepje soldaten met hun voertuigen door de verschillende historische missies moet leiden. Beetje onoverzichtelijke gameplay.
Score: ★★
www.gicombat.com

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Need For Speed is terug en helemaal goed. De PC versie blinkt je tegemoet en de demo laat je rondscheuren in wagens die net uit de showroom komen rollen. Vrrroem!
Score: ★★★★
www.ea.com

DIRT TRACK RACING 2

De makers van Lead Foot en een handvol verschillende Dirt Track games proberen het nog maar weer eens met een rauwe, bulderende, modderige sequel op de PC. Best te pruimen als je van het genre houdt.
Score: ★★★
www.ratbaggames.com

MODS & MAPS

■ Vond je Beach Life LLL onze Skate wel leuk? Dezelfde makers hebben Monopoly Tycoon gemaakt. Inmiddels zijn er voor die game al een tijdje gratis map-packs te downloaden en wel op *www.deepred.co.uk/dr_tycoon_downloads.htm.*

■ Om te vieren dat Cossacks: Back To War (de add-on voor Cossacks) het leven ziet, kun je een gratis campagne downloaden. De campagne heet Enemy of the Crown en is te halen op *www.cossacks.com.*

■ De langverwachte update voor Operation Flashpoint- Resistance is in tha house. Hierdoor til je de game naar versie 1.85 en krijg je een hele waslijst nieuwe goodies. Naast wapens, voertuigen en units krijg je twee nieuwe multiplayer missies voor mp onder de naam Sector Control and Flag Fight Hard Guns. Check het op *www.codemasters.com/ofp-resistance.*

■ Nieuwe Kobolds, Malar panters en andere monsters én een veel betere content installer creator; het zit allemaal in patch 1.25 van Neverwinter Nights. Gewoon op de Update knop rammen in het menu.

■ Er is een weer een 'nieuwe' mod voor Half-Life: de Sven Co-op. Met de Sven Co-op kan de speler samen met maten tegen computerbestuurde tegenstanders knallen. Je checkt hem op *www.svencoop.com/mirrors.php.*

■ Voor fans van C & C: Renegade die dagelijks online knallen met Havoc en zijn homies is er een nieuwe patch op wel nummertje 1.004. Deze versie verhelpt een aantal problemen met de multiplayer servers.

VELVET STRIKE

Als protest tegen al dat online geknal, heeft een aantal mensen iets grappigs bedacht. Zo kun je op Velvet Strike allemaal bizarre (sommige zelfs pornografische) sprays downloaden die je tijdens een potje Counter-Strike op de muren en vloeren kunt spuiten. Make Love, Not War, zoiets dus. Toegegeven, er zitten een paar hele leuke bij. *www.opensorcery.net/velvet-strike.*



ONLINE FLASH

■ Als het goed moet nu eindelijk New World Order in de winkels liggen. Het heeft even geduurd maar dan heb je ook wat. Tenminste, dat vinden de mannen van Project Three Interactive.

■ Splinter Cell heeft eindelijk een eigen website. Ziet er mooi uit: www.splintercell.com.

■ Sony heeft aangekondigd twee nieuwe online titels in de pijplijn te hebben en een extern ontwikkelde game. Die laatste komt van Tecmo en gaat Breaker heten. Sony's eigen games heten Blue Squad en Genki's Tokyo Highway Battle Online. Of de games ook in de Benelux komen is nog maar de vraag.

■ Het moet niet gekker worden. Grote jongens Intel en McDonalds hebben grof geld betaald (kromme hebben het over miljoenen) om in The Sims Online te verschijnen. Zo kun je in deze online variant van The Sims een PC kopen met een Intel processor (compleet met logo en bekende sound). Ook kunnen je Sims een hamburger annex frietzak bestellen en ja, dat is dan een échte McDonalds ketel. What's next? Hugo Boss die het maatpak van Hitman sponsort!



■ Volgens een officiële post op de UT2003 fora, gedaan door een O-Sin, is Epic bezig aan een PS2 versie van Unreal Tournament 2003. Deze professionele versie zou enkel gebruikt worden voor kampioenschappen en toernooien waarmee geld te verdienen is.

■ [illegible] verschuift wederom de langverwachte demo van Steel [illegible]!

■ De populaire online retailer LikSang is weer back in business. Vanwege het aanbieden van mod chips voor de consoles van Sony, Nintendo en Microsoft kwam de site in juridische problemen. De site werd stilgelegd. LikSang is nu terug, maar zonder de gewraakte modchips.

■ Electronic Arts gaat voor MoH: Spearhead in zee met Hollywood-acteur [illegible]. [illegible] gaat de voice-overs inspreken bij de historische uitleg tussen de missies. [illegible] is vooral bekend uit de films JFK, [illegible], The Fifth Element en Air Force One. MoH: Spearhead bevat negen singleplayer levels en twaalf multiplayer levels en volgt het verhaal van sergeant Jack Barnes van D-Day tot aan de val van Berlijn.

XBOX / PLAYSTATION 2

SCORE 92

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	9



TONY HAWK PRO SKATER 4

De beste skategame ooit is toe aan zijn vierde leven. Waarom? Gewoon omdat het ontzettend dope is.

Vergeet originaliteit; Tony Hawk Pro Skater 4 is niet origineel. Het spel verandert al jaren nauwelijks bij elke nieuwe versie maar vreemd genoeg kan me dat geen moer schelen. Normaal gesproken ben ik super kritisch op sequels die alleen bedoeld zijn om de zakken van de producenten te vullen en nauwelijks vernieuwing kennen, maar met Tony Hawk 4 is dat anders.
Deze game is namelijk niet gemaakt om geld te verdienen maar om de serie te perfectioneren. Ik weet niet of dat echt waar is maar dat gevoel krijg je wel in ieder geval. En dan is er natuurlijk nog de magische gameplay; binnen enkele minuten voel je je volledig thuis en zit je met een grijns op je smoel in een soort trance de ene na de andere move uit te proberen.
Bij elke succesvolle combo, kijk ik goedkeurend naar mijn controller; het is allemaal nog precies hetzelfde. Bij elke andere game zou ik beginnen te zeiken over gebrek aan vernieuwing en dat soort shit maar bij Tony Hawk 4 niet. Hmmmm...

Ik zit me zelfs af te vragen of ik 70 Euro zou neertellen voor deze game als ik hem niet gratis zou krijgen en het antwoord is: ja. Ik zou de game kopen ondanks dat ik Tony Hawk 1, 2 en 3 ook heb. Vreemd, hoor ik mezelf denken, wat is er dan toch zo bijzonder aan deze serie?

OLLIE

Perfectie zie je niet vaak bij games en dát maakt de Tony Hawk games zo bijzonder. Vooral omdat de serie niet één perfecte maar nu al vier perfecte games heeft opgeleverd. Zelfs mijn andere favoriete serie, ISS Pro Evolution, kent een licht verval naarmate de serie vordert. Ik vind ISS 98 nog altijd de beste maar ongetwijfeld zijn er ook gamers die zweren bij Tony Hawk 1 of 2.
Ik begrijp dat ook wel; de serie heeft toch een bepaalde meligheid mee gekregen. Niet alleen in de manier waarop je tegenwoordig interactie hebt met de andere characters in het spel maar zelfs in de manier waarop developer Neversoft aankondigt dat er ook deze keer weer nauwelijks iets is veranderd. Sterker nog, ze melden zelfs vol trots in een persbericht dat de zwerver Ollie ook deze keer weer zijn opwachting maakt in het spel. Toppie!

SINGLEPLAYER

Op het gebied van de moves is dus weinig tot niets veranderd. Er is een nieuwe verticale balansbalk en een move die het mogelijk maakt een valpartij nog net op het laatste moment om te buigen naar een truc. Leuk en aardig maar de echte peper zit 'm in de opdrachten die je in de single player mode krijgt. Door de levels heen staan personen die je opdrachten geven als ze met je praten. Opdrachten variërend van het verza-



Moet je eens bij mijn tennisclub proberen. Krijg je op zeker van ome Henk een racket dwars door je strot geramd.



Dit lijkt dan wel heel erg eng maar het zijn vegetarische leeuwen daar beneden. Dus zolang Tony niet het geluid van een krop sla nadoet, heeft ie niks te vrezen.

Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision02.com



melen van een paar letters en het halen van een high-score tot het terug bezorgen van een gestolen auto. Als je de opdracht niet haalt, kun je altijd later nog een keer terugkomen om het opnieuw te proberen, desnoods met een andere skater. Dat is cool want daardoor hoef je niet met elke skater die saaie Career mode door te werken maar kun je je gewoon concentreren op de opdrachten.

Sommige van deze opdrachten zijn heel goed bedacht en lijken meer op mini-games. Er is bijvoorbeeld een opdracht waarbij je met een aantal kids in een mini-ramp staat. De kinderen roepen moves naar je die jij moet uitvoeren. Bij de moves staat ook hoe je ze precies moet doen en dat maakt deze opdracht tot een prima tutorial.

LEVELS

De levels zelf zijn op 't eerste gezicht grafisch erg goed verzorgd. Zowel de Xbox als de PlayStation2 versie zijn heel mooi. De framerate is strak en met name aan de textures is te zien dat Neversoft de grafische engine behoorlijk heeft opgekrikt. Het design van de levels is eveneens opvallend goed. Grote parken en enorme constructies die de levels in de vorige Tony Hawk games terugbrengen tot zielige proporties. Maar de levels zijn niet alleen groot, ze zijn ook perfect ontworpen. Ramps zijn goed geplaatst en er gebeurt erg veel in elk level. Niet alleen de missies en de minigames maken het spel interessant, ook de vele ramps, slides, constructies en gebouwen geven het spel diepgang.

In het eerste level, Campus, kun je in een gigantisch park met basketbalveld en tenniscourt skaten maar je kunt ook de openbare weg op en je aan auto's vastklampen die je zo'n vaart geven dat je met de juiste techniek naar de tweede verdieping van een parkeergarage kunt springen. Natuurlijk zijn er meer dan genoeg van dergelijke semi-geheime spots in alle levels om het spel wekenlang leuk te houden.

ONLINE

Sony en Microsoft lanceren binnenkort allebei een online service en het spreekt voor zich dat Tony Hawk 4 volledig gebruik zal maken van de mogelijkheden die Xbox Live en Sony's service te bieden hebben. Net als deel 3 kregen we de Xbox-versie van deze game zonder veel proble-

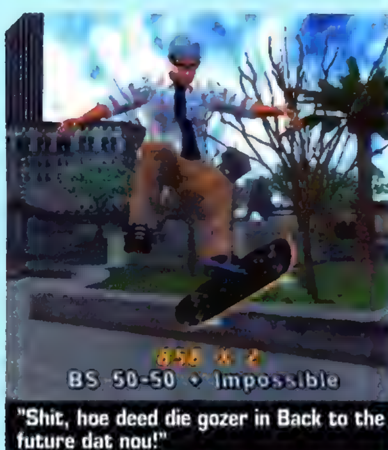


Aiiii, dat wordt foute boel. New balls please!



Don't try this with a Renault Laguna, kids!


Als zalf niet meer helpt, kun je je aambeien ook proberen weg te branden. Brrrrr.



"Shit, hoe deed die gozer in Back to the future dat nou!"


Toen ie z'n eerste plank kreeg, heeft ie de handleiding op z'n kop gelezen en dat is nooit meer goed gekomen.



Ongelofelijk, die gasten gaan toch elke keer weer tot het uiterste!

SKATERS

Er zijn dertien officiële skaters in de game te vinden maar Neversoft zou Neversoft niet zijn als er niet ook een paar hidden characters in zouden zitten. Wij gaan niets verklappen maar leggen voor het gemak wel even uit wie wie is in Tony Hawk Pro Skater 4.

Tony Hawk
De Godfather van de skate-industrie behoeft natuurlijk geen verdere introductie. Hij is één van de aller bekendste skaters ooit, al komt dat mede door het succes van de game.

Leis Steamer
Het eerste meisje dat een eigen pro board heeft met haar naam erop. Ze is al zes toernooien ongeslagen en deed afgelopen lente voor het eerst mee aan een toernooi waar ze tegen de grote jongens kon skaten. Ze dwong bij iedereen respect af.

Jamie Thomas
Jamie wordt ook wel de koning van de handrail genoemd. Hij heeft records van enkele honderden meters. Jamie skate al 12 jaar en is daarvan 8 jaar pro. Naast het skaten, maakt hij zijn eigen skateboard films.

Rodney Mullen
Zonder twijfel de beste streetskater ter wereld. Hij is al 35 keer freestyle wereldkampioen geworden en heeft een eindeloze hoeveelheid tricks uitgevonden.

Eric Koston
Staat erom bekend dat hij andere riders imiteert als een kameleon maar gaat nog een stapje verder. Hij perfectioneert wat anderen verzinnen. Een grote naam die niet meer is weg te denken op de belangrijke toernooien.

Steve Caballero
Mijn eerste Vans waren Caballero's en daarom draag ik deze old skool skater van het eerste uur nog altijd een warm hart toe. Hij skate al 30 jaar en was lid van de beroemde Bones Brigade.

Andrew Reynolds
Turtle Boy is de laatste drie jaar wereldberoemd geworden met zijn belachelijk zieke stunts. Een hoogtepunt was zijn sprong vorig jaar over een vliegtuighangar.

Rune Glifberg
Toen Rune van Denemarken verhuisde naar Huntington Beach, stond hij opeens midden in de spotlights. Zwaartekracht lijkt geen enkele rol te spelen als hij in de Half Pipe staat.

Geoff Rowley
Een Engelsman uit Liverpool die de straten van Huntington Beach onveilig maakt. Zijn stunts op handrails en lange trappen zijn legendarisch.

Bam Margera
Deze gast staat bekend om zijn humor en het is ook daarom dat hij regelmatig zijn opwachting maakt in MTV's Jackass. Alleen al daarom mag hij niet ontbreken in een game als deze.

Kareem Campbell
Een van de weinige Eastcoast skaters die deze game rijk is. Vreemd eigenlijk want er rijdt genoeg talent rond in New York. Kareem heeft trouwens wel de overstap van New York naar Californië gemaakt. Zal wel met het weer te maken hebben.

Bucky Lasek
Nog een Eastcoast skater die verhuisd is naar California en druk bezig is om naam te maken. Dat lukt hem aardig.

Bob Burnquist
De Ronaldo van de skate scene. Bob, geboren in Brazilië, won het eerste toernooi waar hij aan meedeed. Na deel 3 gemist te hebben, is hij nu gelukkig weer terug.





Plopperdeplop, da's nog moeilijker dan een scheet op een plankie spijkeren.

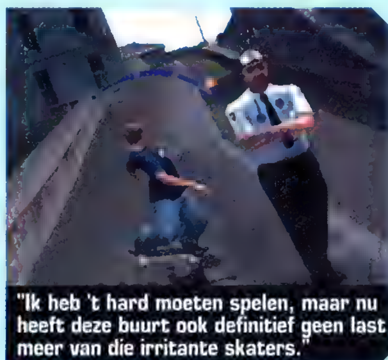
men aan de praat op een lokaal netwerk. Dat hebben we geweten ook; Ed werd helemaal lau toen ik de review van deze game een week na de deadline nog steeds niet af had.
Het was gewoon te leuk om de timetrials tegen elkaar te spelen en iedereen zal te zijner tijd merken dat dit zo verschrikkelijk verslavend is dat je nooit meer je huis uit zult komen. Tijdens de online timetrials hebben we overigens geen moment het idee gehad dat deze game ook maar een beetje lagde of last had van een drop in framerate.
Sterker nog, via een trucje wisten we de bandbreedte terug te brengen van 10Mbit tot 512K en de game liep met vier spelers nog steeds zo soepel als in het begin. Voor mij persoonlijk is de combinatie van die enorme levels en de online competitie genoeg om deze game hoger dan een 90 te geven. Kortom, ik ben helemaal verkocht.

CAREER MODE

TH 4 kent dertien skaters. Naast Tony zelf is de hele vertrouwde crew van de voorgaande games weer terug. Met inbegrip van Bob Burnquist, die niet in deel 3 zat, alleen zonder Chad Muska deze keer.
In de Career mode begint je als amateur en je werkt je langzaam op tot pro. Naarmate je prestaties beter worden, krijg je de mogelijkheid om bepaalde elementen aan de levels toe te voegen of te verwijderen.
Zo kun je bijvoorbeeld extra ramps plaatsen om zo beter bij een bepaalde plek te komen of een betere run neer te zetten. Als je het eenmaal tot pro hebt geschopt, zullen de levels er heel anders uitzien.
Deze Career mode hoef je trouwens niet perse met één bepaalde skater te voltooien. Als je halverwege een ander character kiest, hoef je niet helemaal opnieuw te beginnen.
Het is een van die dingen die je

BULLSHIT

Deze game kent de meeste moves, de vetste combo's en de mooiste levels ooit. Toch ontdekten we ook een paar hele laue situaties die zeker niet voorkwamen in de eerdere Tony Hawk games.
In het Campus level kun je op de tennisbaan praten met de spelers. Ze zullen je vragen om een potje mee te tennissen. Je hebt geen racket maar een skateboard voldoet zogenaamd ook prima. Hetzelfde geldt voor de basketbalspelers. Als je met ze praat, zullen ze je vragen om mee te doen. Je hoeft daarvoor natuurlijk niet van je bord af. In het Alcatraz level kun je op de binnenplaats honkballen terug slaan met je skateboard.
Er zijn nog tientallen andere voorbeelden van moves die speciaal naar voren komen in een bepaalde situatie. Ik moet je eerlijk zeggen dat het voor mij niet had gehoeven want deze bullshit leidt alleen maar af van de echte Tony Hawk ervaring.


"Ik heb 't hard moeten spelen, maar nu heeft deze buurt ook definitief geen last meer van die irritante skaters."


Die Tony ziet er altijd zo bescheten uit. Hij heeft toch niet de onder skaters zo gevreesde plankenkoorts?



Kijk uit Tony, je eindigt nog eens tussen zes planken.


Tennissen met een plankje; straks verzinnen ze nog iets als plankzeilen.


Het lulletje van de buurt hebben ze nooit verteld dat die wieltjes onderop horen.



Geef maar toe jongeman, je wist zelf eigenlijk ook wel dat dit een beetje gekkenwerk was hè?

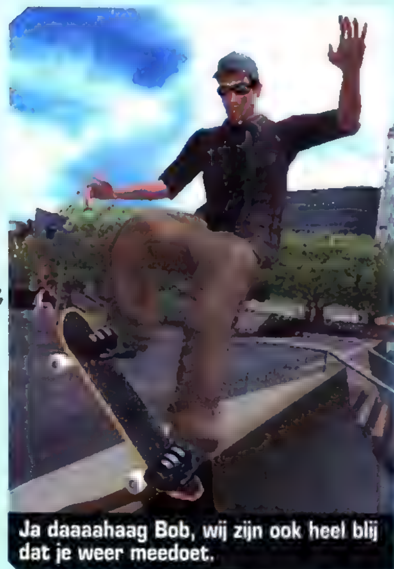


"Gadverdammme, heb ik 't toch weer niet droog gehouden!"

doen beseffen dat deze game is ontwikkeld door gasten die zelf ook echt veel tijd hebben doorgebracht met het spelen van Tony Hawk 4 en een van die momenten waarop je je realiseert dat deze game echt zo goed als perfect is.

SKATEPARK EDITOR

Zoals elke Tony Hawk, heeft ook aflevering 4 weer een eigen skatepark editor. Het is in principe een uitgebreide versie van de editor uit Tony Hawk 3 alleen kun je deze keer ook objectives instellen. Je kunt dus High Scores opgeven en combo's instellen.
Je kunt letterlijk je eigen ideale skatepark maken en dankzij de online mogelijkheden kun je dit in de toekomst ook uploaden naar een server. Het is ook mogelijk om het zelfgemaakte skatepark via een memorystick te passen naar je vrienden. Het lijkt simpel maar dit betekent wel dat als de online services van Microsoft en Sony een succes worden, deze Tony Hawk 4 een regelrechte killer app gaat worden.
Ik weet zeker dat er tienduizenden gamers zullen zijn die levels gaan ontwerpen en deze online tegen elkaar zullen gaan spelen. Tony Hawk 4 heeft het in zich om in zijn eentje zulke online diensten een ongekende populariteit te geven.
Volgens onze bronnen binnen Activision is het de bedoeling dat bezitters van Tony Hawk 4 op de PlayStation 2 moeiteloos tegen bezitters van de Xbox kunnen spelen. Het probleem is alleen dat het Xbox Live netwerk wel toegankelijk moet zijn voor PlayStation bezitters en andersom. Hoe dit precies in de Benelux gaat uitpakken is nog niet helemaal duidelijk.


Ja daaaahaag Bob, wij zijn ook heel blij dat je weer meedoet.



SUPER VETTE SOUNDTRACK

We hebben dus een zo goed als perfecte skategame in onze handen maar de perfecte skategame zou niet perfect zijn als hij niet was voorzien van een alles en iedereen overtreffende soundtrack. Nou, daar wisten ze bij Neversoft wel raad mee. Er zijn in totaal meer dan 35 tracks in de game te horen, en het zijn allemaal grote namen. Wat dacht je van Gang Starr, De La Soul, NWA, Public Enemy, Run DMC, AC/DC, Iron Maiden, Agent Orange, Goldfinger, Less Than Jake en The Sex Pistols? Hip Hop, Rock of Punk, er is voor ieder wat wils en het leuke is dat ik me aan geen enkele track gestoord heb. Van The Sex Pistols tot Iron Maiden, het hoort allemaal thuis in Tony Hawk 4.
Het geeft tegelijk aan hoe veelzijdig de game is en hoe divers de fans van de serie zijn. Er bestaat in ieder geval geen twijfel over het feit dat Activision de meest indrukwekkende soundtrack ooit van een game heeft weten te realiseren. En als je de game gespeeld hebt, zul je begrijpen dat een spel van deze proporties ook niet minder verdient. ◀

Rare / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com XBOX

JAN VERWACHT: NNB

Rare onderdeel van Microsoft... het is even wennen. Kameo: Elements Of Power wordt de eerste Xbox titel van Rare.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Het valt me behoorlijk tegen hoe sommige Nintendo aanhangers zich hebben laten kennen de afgelopen weken. Nadat het bericht verscheen dat Microsoft Rare had opgekocht, verschenen gefrustreerde posts op fora dat Rare toch niks meer voorstelde, dat Nintendo het beter zonder Rare afkon en ga zo maar door. Dat zijn van diezelfde types die zich fan van een voetbalclub noemen en als die club een paar wedstrijden verliest, meteen afhaken.

Ja, veel Rare medewerkers zijn in de loop van de jaren hun eigen weg gegaan maar dat neemt niet weg dat er nog genoeg talent is overgebleven dat tot veel in staat is.

Een voorbeeld daarvan is Kameo: Elements Of Power. Op de E3 nog veelbelovend als Cube titel, op XO2 speelbaar op de Xbox.

Je speelt een soort vliegende vrouwtjeself in een zeer kleurrijke RPG adventure waarbij de heldin kleine wezens tijdens haar reis op kan pakken, moet (op)voeden en dan als volgroeid wezen kan inzetten tijdens verschillende battles. Uiteindelijk moet ze de zes Elemental Children redden uit de handen van de Dark Troll King.


"Sorry dametje, maar als u niet in een rechte lijn kunt lopen, mag u van mij de lucht niet in."

HUMOR

Het spel kent veel humor. De manier waarop je de verschillende wezentjes in je kleine buidel propt, is erg grappig gedaan en het spel zit vol zelfspot en karikaturale verwijzingen. Zo verandert het beeld tijdens een gevecht met een levelbaas in een horizontaal scherm met vechtbalkjes, net als in een beat'em up. Ook de animaties van de beesten en wezens die je tegenkomt zijn even grappig als vertederend.

Naast het oppakken, trainen en inzetten van maar liefst zestig (!) verschillende beesten kun je ook af en toe zelf transformeren in bijvoorbeeld een brullende beer die iedereen omver ramt, een springende kikker, een vliegende dinosaurus, een mini-vuurspuwende draak en een Gekko die overal op kan klimmen. Het is duidelijk dat je de wezentjes die je opvoedt evenals de wezens waarin je verandert, in bepaalde situaties het beste tot hun recht komen. Ook de combinatie van de twee (het inzetten van een monstertje en zelf ook veranderen in een beest) is noodzakelijk maar het is aan de speler om uit te vogelen wat, wanneer en waarom.

Grafisch heeft het spel me in ieder geval voor zich gewonnen. Het diepe en veelzijdige kleurenpalet, de komische cartoony bewegingen van de sympathieke karakters, de diverse werelden... het ziet er allemaal uit als een sprankelende animatiefilm. Een titel om in de gaten te houden, ongeacht je rigide voorkeur voor één console.


"Mmmmm wat is het schoonste roofdier? Een wasbeer? O, natuurlijk; een Hygiëna!"

Studio Liverpool / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / nl.playstation.com PLAYSTATION 2

J.J. VERWACHT: Q4 2002

EA heeft sinds vorig jaar met haar F1 serie de macht op de PS2 gepakt. Da's best knap, aangezien de Formula One-serie van Sony vele jaren onbedreigd aan de top stond en mucho verkocht. Maar die tijden zijn dus even voorbij...

FORMULA ONE 2002

De concurrentie zit natuurlijk alweer te popelen om EA van de troon af te knikkeren. Sony, maar ook Infogrames (de mannen van GP4 werken aan een strak spel voor de PS2), komen beide met nieuwe producten. In deze preview focus ik me op Formula One 2002.


De enige keer dat je een Ferrari achterin ziet rijden... J.J. achter het stuur!

ACHTERUIT

De laatste jaren ging het niveau van Sony's FO-serie naar mijn mening beetje bij beetje achteruit. Vage A.I., stupide commentaar en onrealistische gameplay plaveiden de weg voor EA's F1 2002. De wet van de remmende voorsprong?

Met FO-2002 lijken Sony en Studio Liverpool (Formula One 2001 en Wipeout Fusion) zich te gaan revancheren. Lijkt, want de preview-versie bevatte veel 'lag' waardoor ik nog niet optimaal kon racen.

WIEBELEND KONTJE

Toch zag ik wel mooie dingen. Allereerst vond ik de besturing lekker aanvoelen. Misschien wiebelde de wagen wat te veel met zijn kont tijdens het sturen, maar ik kon de bochten wel perfect aansnijden. Ten tweede werkte gassen en remmen prima. Je kon opponenten strak uitremmen en dat vind ik altijd het kicken van een racegame.

Ten derde viel me, als de lag even weg was, de heerlijke snelheid op. De wagens speren werkelijk over de baan. Ook de graphics konden er prima mee door.

Minpunten zijn nog de onoverzichtelijke menustructuur en de iets te donkere omgeving. Ik zag daardoor bijvoorbeeld de borden met 150, 100, 50 meter slecht, en daar baseer ik wel mijn rempunt op. Ik vraag me nu zelfs af of ze er wel waren...

BEUKEN

Alle coureurs en wagens van het afgelopen godvergeten oersaaie, super vervelende, slaapverwekkende seizoen zitten erin; op Davidson na, die heeft te weinig gereden (en Arrows heeft in dit spel geen geldgebrek en rijdt tot het einde met Frentzen).

In de arcademode is het beuken, in de sim kun je de bolides net als in het echt testen, goed afstellen in de vrije trainingen etc. Volgens Sony bootsen de CPU's in de sim ook de echte mentaliteit van de coureurs na. Nu, daar merkte ik nog weinig van, of het moest zijn dat toen ik met Young reed, ik meteen een halve baan achterlag.


Tsss, hebben ze gewoon dat Logitech stuurtje uit PU 11 nagemaakt.


Toen men kreeg te horen dat de coureur inderdaad banden had met Al-Q'aida, besloot men direct in te grijpen.

GAMECUBE
Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com

VERWACHT NNB



JURJEN

Wees niet bang voor pluizige dieren, ze kunnen je eindeloos plezieren!



ANIMAL CROSSING

Dat Animal Crossing zich afspeelt in een gezellig dierenbos zal menig gamer op het verkeerde been zetten. Kijk je echter tussen de blije bomen door, dan ontdek je een woud van innovatie!

Leef in een unieke omgeving
Op het moment dat je Animal Crossing voor de eerste keer opstart, wordt het dierenbos waarin je leeft willekeurig samengesteld. Hierdoor kent ieder spel een unieke spelwereld, die je zelf een naam mag geven.

Kies je eigen doelen
Animal Crossing is in feite doelloos. Net als in het echte leven bepaal je zelf wat je wilt doen. Hierbij ben je wel gebonden aan geld. Je kunt in het begin niet zomaar een kast van een huis betrekken en volstouwen met luxe meubels, je zult genoeg geld moeten verdienen om dit allemaal te kunnen betalen.

Communiceer met andere spelers
Je spelwereld biedt plaats aan maximaal vier spelers. Bijvoorbeeld jij, je broertje, je vader en een vriend. Je speelt niet tegelijk maar om beurten. Je kunt onderling brieven uitwisselen of cadeautjes versturen. Voor een minder goede verstandhouding kun je je medespelers ook hinderen, bijvoorbeeld door valstrikken te plaatsen of bomen om te hakken.

Ontwerp eigen kleding en behang
Het is mogelijk om zowel in Animal Crossing zelf als op de GBA (via link-snoer, geen spelcassette nodig) motiefjes te ontwerpen voor de kleding van je personage, maar ook voor op je paraplu of op de wanden van je woning. Na het koppelen van Cube en GBA is het daarnaast mogelijk een geheel nieuw eilandje te bezoeken.

Verdien geld
Je kunt op diverse manieren geld verdienen. Speur bijvoorbeeld naar schatten, help een medebewoner met het oplossen van een probleem, of ga vissen. Je kunt ook kiezen voor fruitteelt, of een kostbare insectenverzameling aanleggen.

Maak vrienden
Je leeft niet alleen in het dierenbos. De computergestuurde medebewoners gaan hun eigen gangetje, en je kunt ze aanspreken om vriendschap te sluiten. Het is mogelijk om voorwerpen te ruilen, brieven te schrijven en samen dingen te ondernemen.

Spaar ruilkaarten voor extra's
Koop zakjes met Animal Crossing-ruilkaarten bij je sigarenboer voor nieuwe muziekjes, voorwerpen en andere extra's in je spel (je 'leest' de kaartjes met de E-reader, die stuurt ze via Game Boy Advance en link-snoer naar je Cube-spel).

Beleef de seizoenen
Misschien wist je het niet, maar de GameCube is voorzien van een interne klok. Hierdoor is het mogelijk dat het 's avonds donker wordt, en dat de seizoenen in het bos parallel lopen aan de seizoenen in de echte wereld. In de loop van het spel ontdek je dat het verlopen van de tijd nog veel meer gevolgen heeft. Denk aan sluitingstijden, weersomstandigheden, feestdagen, afspraakjes... Voor je het weet haast je je naar huis om een bepaald evenement maar niet te missen!

Bezoek andere werelden
Door je Memory Card mee te nemen naar de GameCube van een vriend, kun je jouw spelfiguur laten rondlopen in zijn spelwereld, bijvoorbeeld om voorwerpen uit te wisselen. Bij het politiebureau verstrekken ze plattegronden voor bezoekers (iedere spelwereld is uniek, weet je nog?). Als je een andere spelwereld hebt bezocht, kunnen sommige dieren in die wereld je naam achteraf nog herinneren, en het kan zelfs gebeuren dat een van de dieren uit het spel van je vriend besluit om naar jouw bos te verhuizen (dit werkt dankzij de interne klok).

Verzamel NES-spellen
Je kunt in Animal Crossing NES-klassiekers als ExciteBike, Donkey Kong en PunchOut verzamelen (totaal minstens tien titels). Deze kun je vervolgens niet alleen op tv spelen, maar ook waar en wanneer je maar wilt op het schermpje van de GBA (via link-snoer, geen spelcassette nodig).

Deel online cadeautjes uit
Echt online gamen is het niet, maar het lijkt er wat op. Als je een cadeautje wilt geven aan een andere speler, kun je dit aangeven in het spel. Het cadeautje verdwijnt dan uit je bezit, in ruil ontvang je een behoorlijk fors password. Stuur dit password naar een vriend (bijvoorbeeld via e-mail, inclusief de exacte naam van stad en speler) en hij zal na het invoeren van het password je presentje ontvangen.



"Deze ruimte is alleen toegankelijk voor Assenaren die ooit de rug van George Lucas hebben gezien."



Speel eens een moppie, moppie. Een prachtigesonate van Folk Dean bijvoorbeeld.



Geef terug dat bot; je ziet toch dat ie 't uitschreeuwt van de pijn!



"Ja, ik heb ook gehoord dat de PU-kartkampioen een hoop geluk had."



Aldus Heinsbroek tegen de belastinginspecteur.

Digital Illusions / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.dice.se
XBOX
JAN
VERWACHT: Q1 2003

Slaagt het derde deel van Midtown Madness er in om het verslavende funracen dat we kennen uit de voorgangers, naar de Xbox te brengen? En zijn er vernieuwingen?

MIDTOWN MADNESS 3

De preview versie van Midtown Madness 3 bromt al enige tijd op mijn Xbox harddisk en ook op XO2 was het ronkende racertje lekker speelbaar. De game voelt inmiddels een stuk beter aan dan toen J.J. en ik hem op de E3 onder handen namen. De autootjes blinken je tegemoet en de bekende bolides, zoals bijvoorbeeld de populaire Mini Cooper (misschien wat voor je vrouw, Ed?) (*Die hééft al een fiets, Jan - Ed*) komen fraai in beeld. Alle auto's zijn gelicenseerd en lijken spatzuiver op hun evenbeelden uit de echte wereld.
Naast verleidelijke wagens kun je ook weer rondbeuken in een logge stadsbus, taxi of truck met oplegger; voertuigen die er voor gemaakt lijken te zijn zoveel mogelijk virtuele puinhopen te veroorzaken.
De (50%) versie die ik speelde had nog behoorlijk last van de bekende kartelrandjes maar Microsoft beloofde dat dit in de uiteindelijke game weggewerkt wordt volgens de bekende anti-aliasing techniek.
Voor de rest gaven de graphics een goede indruk van de details en de levendigheid die de twee steden kenmerken. Parijs en Washington zijn met behulp van blueprints nagemaakt en de meeste straten, huizen, parken, beelden en belangrijke overheidsgebouwen die je al racend in je achteruitkijkspiegel aan je voorbij ziet flitsen, staan in het echt dus ook op die plaatsen.

CARRIÈRE MAKEN

In grote lijnen lijkt MM3 het beproefde concept toe te passen alleen nu op de Xbox en met twee andere steden.
Die spreekwoordelijke vlieger gaat gelukkig slechts ten dele op. Blitz, Checkpoint en Cruise zijn weer van de partij en ook de sneaky afsnijroutes worden niet vergeten, toch is er ook een zeer uitgebreide nieuwe feature: de Career mode. Dit funny onderdeel beslaat meer dan vijftig missies verdeeld over veertien carrières. Denk hierbij aan een baan als pizzabezorger, taxichauffeur, geheim agent enz. Nieuwe carrières, voertuigen en opdrachten komen vrij nadat je een serie missies hebt volbracht. Zo koppelt Digital Illusions allemaal minigames samen tot een actievol en zeer vermakelijk geheel.
En dan zou ik nog bijna het belangrijkste vergeten. MM3 is bij release klaar voor Xbox Live. Dat betekent dus dat je tegen elkaar online kunt racen in Capture The Flag, Tag, Keepaway en het (nu al bij mij favoriete) Cops & Robbers. Ook kun je rekenen op het downloaden van nieuwe auto's statistieken, extra carrières et cetera. Wat mij betreft mag de madness snel beginnen...


"Ik heb 't nog nooit gedaan, maar ik vertel u nu al tijdens het rij-examen dat u gezakt bent, meneer Hawk!"


"Nee hoor schatje, die vreemde meneer is geen pedofiel maar een pantomime."

Evolution Studio's / Sony Europe / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.playstation.com
PLAYSTATION 2
SKATE
VERWACHT: Q4 2002

De concurrentie is moordend, maar het zal me niks verbazen als WRC 2 Extreme eind dit jaar op z'n minst als goede tweede eindigen zal in het rallygenre.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME

Heeft het zin om een rallygame voor de PS2 in elkaar te flansen terwijl je weet dat Codemasters Colin McRae 3 rond dezelfde tijd uitbrengt? Alleen als je je zaakjes heel goed aanpakt lijkt me zo.
Nu was Sony's WRC van vorig jaar een behoorlijke rallygame maar zoals jullie destijds al konden lezen in de review, schoot ie op een aantal punten toch wat te kort.
Het zal me niks verbazen als deel 2 volgende maand een hogere score zal krijgen dan z'n voorganger (77). Die gasten van Evolution Studios hebben de lat een flink stuk hoger gelegd en dat is aan alles te merken.

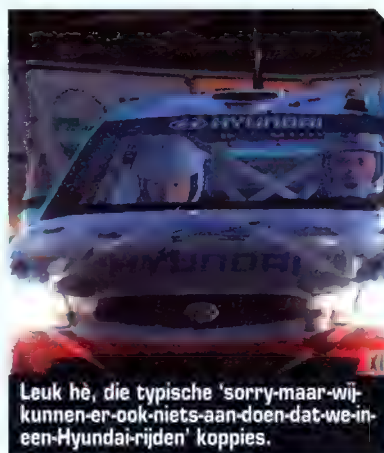

Kijk dat asfalt eens glimmen; da's zeker de Mien Dobbelsteen bocht.

BUREAUVOLK

Verbeterd zijn o.a. de graphics (hogere en constantere framerates dankzij nieuwe engine), het schadesysteem, meer game modes en 115 trajecten met veel uitgestrektere en realistischer ogende landschappen en ook nog eens nauwelijks tot geen pop-up en fogging bullshit.
Belangrijk is ook de toevoeging van meerdere multiplayer modes, zeker in racegames is dit verplichte kost, dus ook wat dat betreft is er goed werk verricht.

KING?

WRC 1 was aan de makkelijke kant, dus ook daar heeft men flink aan gesleuteld en over sleutelen gesproken; dat kun je ook nu weer met de beschikbare wagens.
Ach, met de standaardinstelling kom je er vaak ook wel hoor, zeker nu de besturing een tikkie soepeler lijkt te zijn dan voorheen. Daarnaast bewegen en reageren de wagens beter op de verschillende wegtypen, waar ook aardig wat energie in gestopt is.
Dankzij het gebruik van satellietfoto's zijn nu niet alleen de omgevingen maar ook de wegen zelf een stuk beter uitgewerkt, met meer hobbeltjes en weet ik veel wat nog meer.
Oh shit, oppassen dat ik er nu niet een review van ga maken. Alhoewel, alles valt of staat natuurlijk met de gameplay. Volgende maand meer daarover en dan zullen jullie weten of WRC 2 Extreme king is of dat Colin er al lang en breed met de kroon vandoor is...



Leuk hè, die typische 'sorry-maar-wij-kunnen-er-ook-niets-aan-doen-dat-we-in-een-Hyundai-rijden' koppies.


"Vreemd; er gaat een lichtje branden dat de bandenspanning linksachter niet helemaal optimaal is. Zeker nieuwigheid."





PlayStation 2

Every Religion has its own Messiah!

KONAMI '02

www.konami-europe.com www.konamistyle-europe.com

Crytek / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.crytek.com

PC

JAN

VERWACHT: Q3 2002

Crytek bewijst met Far Cry dat niet alleen id Software verbluffende techniek in huis heeft. Nu de gameplay nog want, daarover valt in dit stadium nog weinig te zeggen.

Eerst heette hij X-Ilse, inmiddels is deze first-person shooter omgedoopt tot Far Cry. Een spel dat op grafisch gebied de uitdaging met Doom III aangaat...

FAR CRY

Het Duitse Crytek was voorheen een developer die voornamelijk techdemo's maakte voor 3D kaarten om te laten zien hoe krachtig het stukje hardware in kwestie wel niet was. Maar van de grafische demo X-Ilse was Ubi Soft zo onder de indruk dat ze Crytek een zak geld bood (plus levenslang gratis Rayman ondergoed) om de engine verder te ontwikkelen en er vervolgens een complete shooter omheen te bouwen.
Crytek bedacht zich geen twee keer (die Duitse unterhosen zijn ook niet alles) en ging aan de slag. Onlangs kreeg ik op het altijd knusse Ubi Soft kantoor in Huizen een eerste kennismaking.

NIET WELKOM

Het verhaal achter Far Cry is nog erg vaag. Jij bent een kapitein van een boot en je wordt ingehuurd door een journaliste. Zij wil dat je haar op een mysterieus eiland dropt en vanaf dat moment is er paniek in de tent.
De journaliste verdwijnt en als je op onderzoek uitgaat, stuit je al snel op zwaarbewapende kampementen en schietgrage commando's, die duidelijk maken dat je niet welkom bent. Dat laat je uiteraard niet op je zitten en al knallend probeer je de journaliste terug te vinden waarbij je tegelijkertijd achter de geheimen van de eilandengordel probeert te komen.

WATER

Aangezien alles zich afspeelt op en rondom tropische eilanden, speelt water een grote rol. Het real-time klotsende water zag er absurd goed uit en ik daag alle Transworld Surf en WaveRace spellen van de wereld uit om dit te overtreffen. Een dorstige woestijnbewoner zou je scherm af likken...
De nadruk van de first look van Far Cry lag sowieso op het technische aspect van de game, dus begin nou niet weer op het forum over Jan-graphics-lover.
De gameplay was namelijk nog in een te vroeg stadium en het ging Ubi Soft vooral om de grafische power van de engine te tonen.
Power die ook op gameplay gebied behoorlijk wat invloed heeft. Zo komt de game enerzijds met enorme outdoor gebieden waarbij verder gelegen eilanden niet enkel als opvulsel dienen, maar levend in de wereld aanwezig zijn. Met hun eigen flora en fauna en NPC's die hun ding doen. Maar ook indoor settings, waarin schaduw, licht en rook een belangrijke rol spelen, imponeerden. Als je dacht dat Doom III en Splinter Cell het patent op sfeervolle, donkere indoor hoogstandjes hebben, heb je het mis. Far Cry komt angstig dicht in de buurt. Zo kun je in het donker gaten in een muur knallen en als die muur een buitenmuur is, valt het licht door de gaten naar binnen en werkt de schaduw via de gaatjes verder op jouw lichaam. Hetgeen je weer terugziet op de achterliggende muur. Nice.

ENGINE

Het knappe van de Far Cry engine is onder andere de 'deform' capaciteit. Zo kun je met een bazooka op de grond schieten en er ontstaat een kuil. Schiet je nog een keer dan wordt de kuil groter enzovoorts, enzovoorts. Ik kan haast niet wachten om een enorme kuil te maken, vijanden er in te lokken en te kijken hoe die er volgens niet meer uit kunnen komen.
Ook kisten en voertuigen reageren verschillend. Door stalen kisten kunnen jij en de vijand niet heen schieten, door houten kisten wel. Verschuilen achter pallets, is dus een tactiek die niet meer werkt.
Tot slot liet Ubi nog een aantrekkelijk scripted event zien waar je als speler zelf invloed op hebt. Een enorme helicopter kwam overvliegen die we trakteerden op een granaat. Al rokend stortte het ding ter aarde, waarna het met een enorme explosie een kuil veroorzaakte. Vervolgens renden we naar het wrak en schoten voor de grap de staart en de vleugels eraf. Dit alles in real-time ingame, dus geen ingame tussenfilmpjes met zwarte balken. Lekker hoor!



Prachtige graphics maar ook Crytec heeft nog geen oplossing kunnen vinden voor het probleem van de kromme palmbomen.



Verstopt achter hout, maken ze me koud; maar schuil ik achter metaal, op zeker dat ik 't volgende level haal.



Wat je als strandjutter allemaal niet tegenkomt na het weekend.



"Verdomme, ik heb hier gisteren wel effe drie uur staan maaien."



"Volgens mij hoor ik een 'schreeuw uit de verte'. Hahahaha"



BOUNTY HUNTER
PS2 / NGC

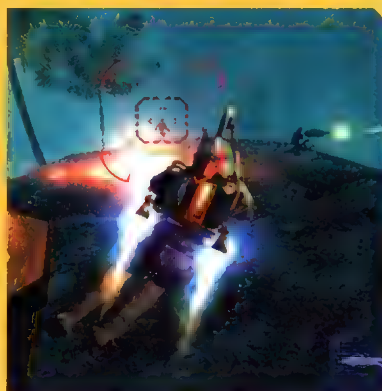
Dit baanbrekende spel zal zorgen voor een revolutie en... Ach nee, daar trapt niemand in. Een dergelijke titel behoeft geen innovatieve toestanden. De mannen van Lucas Arts hebben daarom dan ook maar besloten de fans simpelweg te geven wat ze willen: de kans om als de Bounty Hunter Jango Fett (papa van Boba) door het SW-universum te knallen, zonder al teveel paspoes, eh, poesplas.



Het spelverloop is zoals je zou verwachten in een dergelijk heldenspel: loop, ren en zweef in hoog tempo van A naar B en knal onderweg iedereen neer die je hierbij hindert.

Een beproefd concept dat redelijk goed is uitgevoerd. Met in je handen twee guns die zich los van elkaar laten richten, ben je helemaal de man. Je waant je een niet te stuiten moordmachine, terwijl je je een weg baant door de criminele onderbuik van het heelal, waarin een leven geen Wookiee Cookie waard is.

Grimmig ogende omgevingen, gillende Tusken Raiders, vlammenwerpers... zoals gezegd: de fans krijgen wat ze willen. De zwakke A.I. en weinig originele gameplay nemen ze voor lief als ze horen dat ze kunnen genieten van maar liefst een uur aan tussenfilmpjes, waarin onder andere wordt verteld hoe Jango de Slave One in handen krijgt.



THE CLONE WARS
PS2 / NGC / XBOX

De heftigste veldslagen uit Attack of the Clones stonden model voor de hectische gameplay in Clone Wars.

Poeh hee, zou Tommie zeggen, wat een gezellige chaos! Terwijl de droids en laserstralen je om de oren vliegen, sjees je met hover-tanks en speeder-bikes over het slagveld, schietend op alles wat beweegt.

In bepaalde missies kun je met Jedi's als Anakin, Obi-Wan en Mace Windu zelfs te voet deelnemen aan de gevechten, terwijl er ook levels zijn waarin je met een Walker of Maru (Dewback/Tauntaun-achtig wezen) de troepen van Count Dooku kunt belagen.

De multiplayer is meer dan een extraatje. Naast de onvermijdelijke Death Match en gebruikelijke King of the Hill, is het originele speltype Conquest een erg fijne toevoeging. In dit spel draait het om het bezetten van basissen die hulptroepen

LUCAS ARTS SPEELT OP SAFE MET NIEUWE LINE-UP

Als groentje op de redactie moet ik natuurlijk altijd de vuile klusjes opknappen. Zo kreeg meneer Meijroos onlangs trek om eens wat kwali-tijd door te brengen met zijn vriendin, of ik zijn tripje naar San Francisco dan maar even wilde overnemen. Moest ik de Skywalker Ranch checken en de nieuwste Star Wars-games spelen en zo. Zucht... nou ja, dat soort dingen horen er nu eenmaal bij...

Met een beetje goede wil en een stoere Mini-Van kun je in vijf daagjes San Francisco heel wat beleven. Onvermoeibaar reed de gastheer van Activision mij, samen met enkele Engelse journo's, naar de heetste plekjes van de stad, waar zijn creditcard ons toegang gaf tot zo'n beetje alle oppervlakkige geneugten van het leven. Van het ene luxe etentje naar de volgende hippe club, waar de gratis drank rijkelijk vloeide en frisse jongedames rond mij dartelden als vlinders rond een gladiool...

Als tegenprestatie hoefden we enkel wat spellen te bekijken. Nu vind ik dit op zich niet zo'n probleem, maar wel als de speeltijd wordt bekort wegens eindeloze monologen van de spelletjesmakers.

Gelukkig mocht ik de games de laatste dag ook nog eventjes zelf uitproberen!

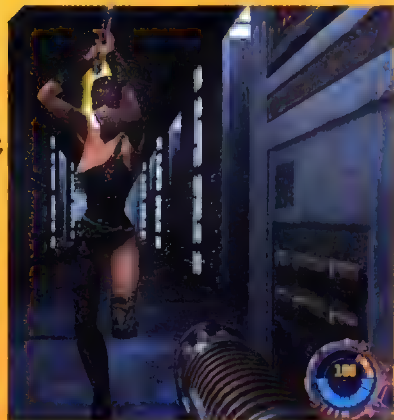
Hieronder mijn impressies van drie nieuwe Star Wars-games, en ik heb zowaar ook nog wat tijd gevonden om me met Indiana Jones te verdiepen in de keizerlijke tombe.

produceren. Deze eenheden kun je diverse opdrachten geven, waardoor een strategisch oorlogsspelletje met een behoorlijke diepgang ontstaat. Weinig diepgang, maar des te meer actie, vind je in het speltype Academy. Dit is een soort survival shooter, waarin je in een arena een eindeloos aantal aanvalsgolven over





je heen krijgt. Hoelang hou je je staande?
Je kunt dit speltype vanuit een voertuig spelen maar het is ook mogelijk te voet te strijden, zoals het een ware Jedi betaamt (zowel in je uppie als co-op). De golvende actie voelde goed, deed me denken aan oldies als Space Invaders en Smash TV.
Al deze meer dan charmante multiplayer-actie is als volgt te genieten: PS2 1-2 spelers / Cube 1-4 spelers Xbox Live (Online!).



JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST / XBOX / NGC

Aan Jedi Knight 2 heb ik niet zoveel tijd besteed. De PC-versie had ik al een eindje gespeeld en daar ben ik helemaal niet ontevreden over. Bezitters van een Xbox en/of Cube kunnen uitzien naar een avontuur-



lijke first person shooter, met tal van leuke extraatjes voor de Star Wars-fans, van mind tricks tot ontmoetingen met Luke Skywalker. De Xbox-versie die ik speelde zag er prima uit (al zat ie nog vol bugs). Volgens de makers worden beide versies opgepoetst met nieuwe levels en bonussen.

INDIANA JONES AND THE EMPERORS TOMB PC / PS2 / XBOX

Indiana wie? Oh ja, "die andere" toffe spektakelfilm van George Lucas.



Het spel is er weer eentje in de reeks: geef de fans wat ze willen. Loop, ren en slinger op hoog tempo van A naar B, en mep en schiet iedereen neer die je daarbij hindert. Go Indy!





De game speelt lekker, ziet er goed uit... wat willen we nog meer? Variatie? Is voor gezorgd! In mini-game achtige uitdagingen kun je bijvoorbeeld vanuit een riksja het vuur openen op achtervolgende nazi's, of van gondel naar gondel springen op duizelingwekkende hoogtes.

CONCLUSIE

Echt baanbrekend spul zat er niet tussen, maar binnen het genre zijn de games die ik speelde zeker niet slecht. In dit soort spellen gaat het er vooral om dat je een heldhaftige rol kunt spelen in de werelden en scènes die je herkent uit de films en vanuit dit oogpunt, levert Lucas Arts zeker kwaliteit.
Persoonlijk heb ik waarschijnlijk iets te veel van dit soort games gezien om er nog van ondersteboven te raken.
Als ik de hoogtepunten van deze trip moet opnoemen kom ik dan ook niet verder dan het bezoek aan de Skywalker Ranch (zie kader) en het gevangeniseiland Alcatraz (impressive!), al zullen de mensen die mijn trip betaalden natuurlijk liever iets anders horen.

DAAR HEBBIE GEORGE!

In de eetzaal van de Skywalker Ranch doopte ik net een aardappel in de ketchup, toen ik de mond van mijn overbuurman zag openvallen. "That's him..." sprak hij eerbiedig. Snel draaide ik mijn hoofd. En daar was hij dan. Ook al keek ik hem op de rug, ik herkende hem meteen, die ietwat corpulente kerel die aan de overkant van de zaal een kamer binnenging.
Het was George Lucas, de man die -samen met Miyamoto en Tolkien- mijn jeugd dragelijk had gemaakt door het aanbieden van fantastische werelden om mijn dagdromen in door te brengen.
Ik knipperde met mijn ogen en de grote houten deur sloeg dicht, maar dat deed er niet toe. Vanaf dat moment hoefde ik niet meer gewoon als Jurjen Tiersma uit Assen door het leven, maar als "De Man Die De Rug Van George Lucas Heeft Gezien". Na het standbeeld van Bartje en het Verkeerspark heeft Assen nu dus eindelijk weer eens een attractie van formaat!
Tegen betaling van een halve liter Murphy's kunt u iedere zaterdagavond tussen 00.00 en 02.00 met mij op de foto in Heathcliff's Bar aan de Rolderstraat, meisjes onder de 18 gratis, boven de 18 ook.

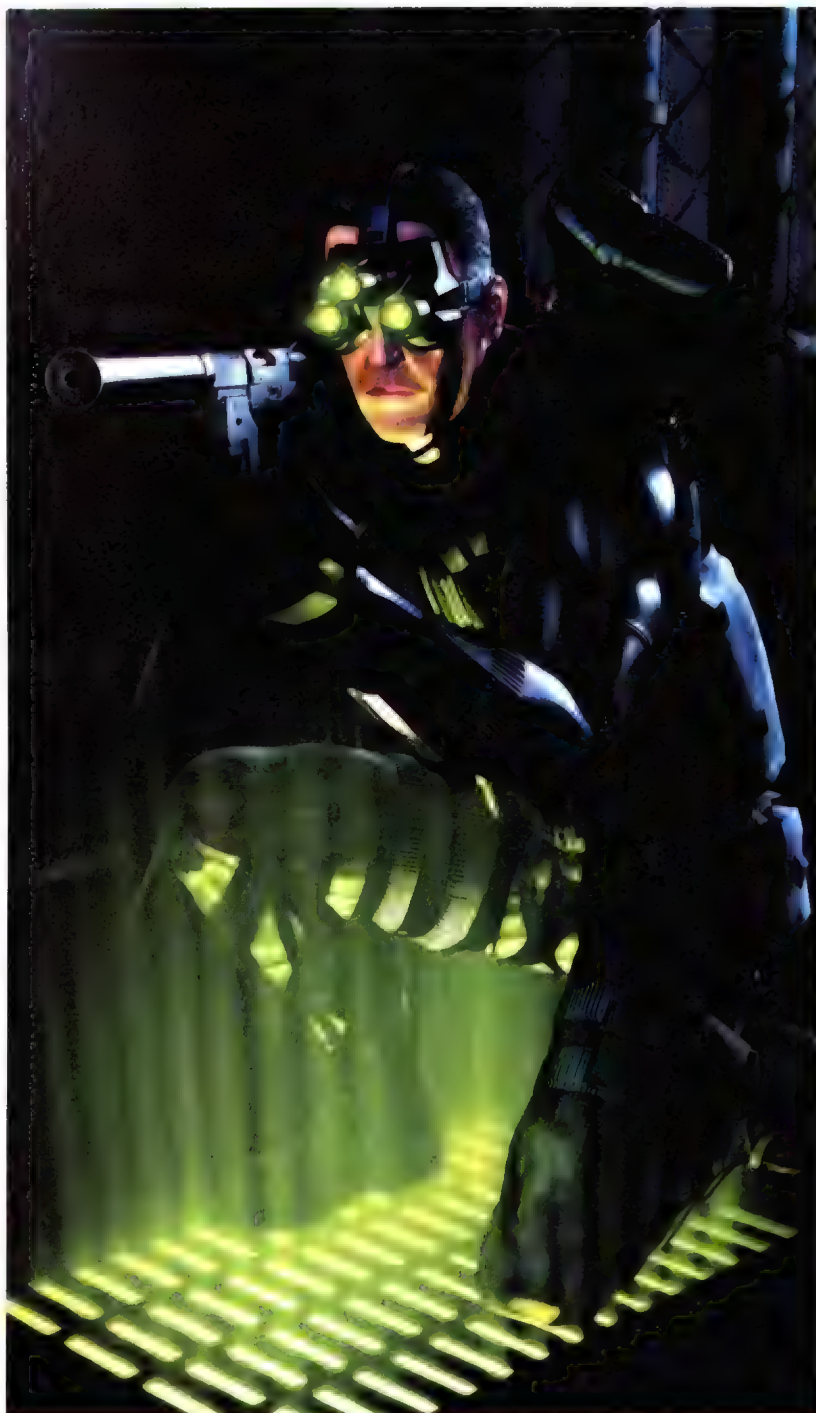


XBOX

SCORE 90

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Splinter Cell is een spygame om je vingers bij af te likken. Na Halo is dit eindelijk weer eens zo'n killer waarvoor je een Xbox in huis haalt.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Splinter Cell moet de nieuwe ambassadeur van de Xbox worden. Zowel Ubi Soft als Microsoft hebben hoog ingezet op deze spionagethriller. Terecht, zo blijkt...

De oplettende PU-lezer is het niet ontgaan dat we SC (Splinter Cell) al een tijdje op de voet volgen. Al vanaf de eerste kennismaking op het hoofdkantoor in Canada begin dit jaar, zagen we dat we met iets speciaals te maken hadden.
Deze stealth-actiongame met een hoge dosis spionage en een boeiend plot van Tom Clancy, introduceert een nieuwe held: Sam Fischer.
Sam is super-agent en onderdeel van Third Echelon; een geheime afdeling van de NSA (National Security Agency) die missies moet voltooien die het daglicht niet kunnen verdragen. Opdrachten die om politieke redenen 'onder de pet' moeten blijven. Vandaar dat het belangrijk is dat je zo onopvallend mogelijk te werk gaat, geruisloos je vijanden uitschakelt en zo min mogelijk sporen achterlaat.

SCHAAKSPEL

Het verhaal achter SC is typisch Tom Clancy. Wat aanvankelijk begint als een speurtocht naar twee vermiste CIA agenten, ontpopt zich tot een schimmig politiek schaakspel dat uiteindelijk zelfs tot een Derde Wereldoorlog kan leiden.
Sam begint zijn zoektocht in Georgië waar net een nieuwe president aan de macht is gekomen. Al snel blijkt dat politie, leger en regering er vreemde praktijken op nahouden. Ook China raakt betrokken in een smerig web van intriges en complotten. Kortom; de toon is gezet voor een grimmig avontuur.
Overigens kent het spel ook de nodige wrange humor. Zo kun je gesprekken afluisteren voordat je een kamer binnensluipt; just for the fun. Ook een scène in een keuken – waarin een sergeant in het eten van zijn superieur spuugt onder luid applaus van de koks – is daar een aardig voorbeeld van.

SCHADUW IN DE NACHT

De lichteffecten en schaduwen zijn ware kunst te noemen. Naast het feit dat het super oogt én de spanning opvoert, vormen de graphics een wezenlijk onderdeel van het spel. Bijna alle lichtbronnen in het spel kunnen kapot, waardoor het weer donkerder wordt en je onopgemerkt kunt blijven. Lichtschakelaars kun je omzetten en schaduw biedt een veilige schuilplaats.
Terwijl de baddies geen hand voor ogen zien, zet jij je nightvision goggles op en legt de nietsvermoedende stakker om, of je sluipt ongezien weg, net wat jij wilt.
Ook de settings als zodanig zien er mooi uit en kennen veel detail. Geen kale kamers met een vierkant blok dat een bed moet voorstellen of een grijs vlak dat dienst doet als bureau, maar gedetailleerde textures die zorgen voor realistische kaarten, posters en boeken, en zo de kamers de inrichting geven die je ook in real life verwacht.
En dan heb ik het nog niets eens gehad over de wapperende gordijnen, de fraaie setting van de Chinese ambassade of de screensavers op PC beeldschermen die in real-time werken. Het enige minpunt is de (anti)-aliasing, die is niet altijd even goed aangepakt.

BEPERKTE VRIJHEID

De beoogde vrijheid die het spel voorschotelt, zit 'm niet zozeer in verschillende routes als wel in de manier waarop je de guards ombrengt. Hoe je van locatie A naar locatie B gaat ligt redelijk voor de hand, al kun je soms zowel van je abseildraad als een klimopplant gebruik maken.
De moves en gadgets zijn werkelijk subliem, op dit gebied lost Ubi Soft al haar beloften in. De nightvision goggles en de thermal goggles leveren niet alleen spooky beelden op, ze zijn ook nog eens super handig. De optic cable is dé tool om onder deuren door te steken en te kijken wat er achter zit en met de lockpick klik je vakkundig sloten open, en wat dacht je van de snipermode van je FA 2000 Assault Rifle? Met je linker trigger hou je voor een paar seconden je adem in waardoor je een steady blikveld hebt. Daarna begint


Dat lijkt erg mooi gemaakt, maar die schaduw van dat derde lichtgaatje van rechts, klopt net niet helemaal.

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.splintercell.com



het beeld weer te zwabberen en zul je opnieuw de trigger moeten indrukken. Tot slot zijn de klauterkunsten van Sam verbazingwekkend. Hangen aan palen, roetsjen aan draden, klimmen op schuttingen... en dat alles net zo makkelijk met één handje en in de andere je gun met demper.

VALLENDE STEEKJES

Over een aantal zaken ben ik wat minder tevreden. Zo is de controle over het algemeen lekker, alleen loop je soms echt te hannesen om juist naar die ene richel, regenpijp, liftkabel of balkonrand te grijpen. Vooral het begin van de missie op het olieplatform lijkt meer op een hindernisbaan en dus beland je meerdere malen te water. En omdat Sam niet kan zwemmen, (een getrainde spec-op zonder zwemdiploma?) is dit een flauw stukje trial & error.
Een ander minpuntje vond ik het verzamelen van divers bewijs. Waarom laat een machtsbeluste staatsman in godsnaam een complete beschrijving van een genocide op zijn PC staan?
Ook had de game, hoewel aanvaardbaar qua lengte, van mij wel een tikkie langer gemogen. Dat is echter eveneens als compliment op te vatten; ik wilde gewoon nóg meer missies als Sam opknappen.

SUBLIEM

Overall overheerst een zeer aangenaam gevoel bij het spelen van Splinter Cell. Het spel barst van de sfeer en zorgt voor die 'drive' van 'nog één guard knockout meppen, nog één deurtje openen'... je móet doorgaan, je móet 'm uitspelen.
Of dit nu de ultieme Metal Gear Solid beater geworden is, mag je zelf uitmaken. Het ligt namelijk te voor de hand om dat te stellen. Beter zou je kunnen zeggen dat SC haar bronmateriaal subliem gebruikt heeft (MGS en Thief), en vervolgens heeft verbreed met een knap Tom Clancy verhaal, verbluffende next-gen graphics en veel coole moves en nog coolere gadgets.


Toen Sam dit een vorige keer deed, had ie aan 't eind van de lijn twee slipjes en een paar sokken in z'n waffel.

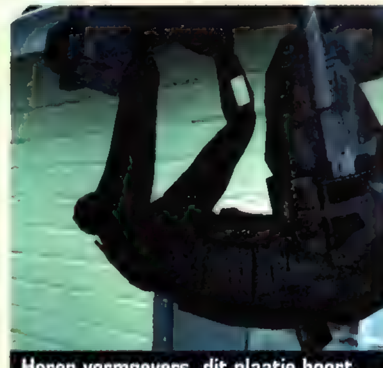

Sam heeft de irritante gewoonte altijd te storen tijdens intieme gesprekken.

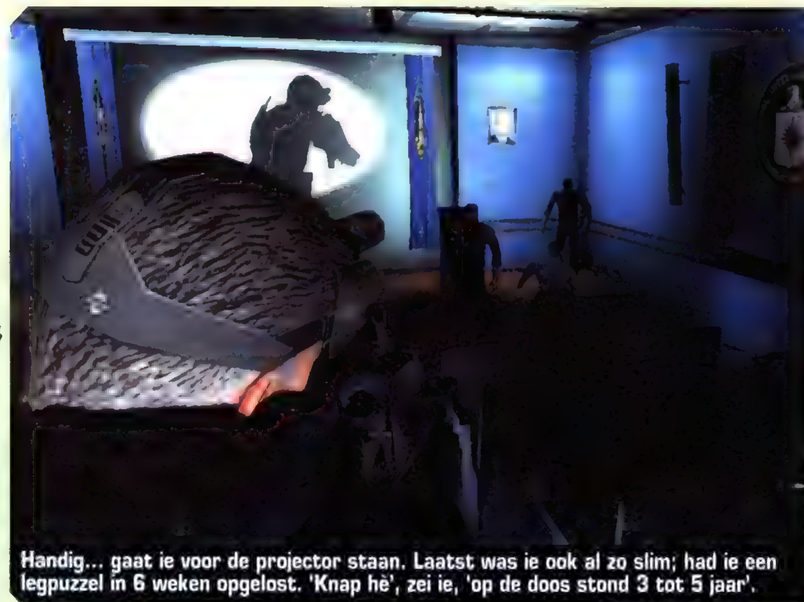

Nou jaaa..., gaat ie hier de boel nog effe opruimen. Da's hetzelfde als uit je neus eten met mes en vork.


Hulpverleners van de ANWB worden steeds vaker geconfronteerd met agressie.


„Dag Sammy, domme domme Sammy. Kijkt niet om zich heen, doet alles alleen en vindt de wereld heel gemeen."


„Sammy loop niet zo gebogen. Denk je dat ze je niet mogen? Waarom loop je zo gebogen Sammy, met je ogen, Sammy, op de vlucht?"


Heren vormgevers, dit plaatje hoort niet ondersteboven; dus zoals jullie denken dat 't niet goed is, hoort 't wel... of juist niet.


Handig... gaat ie voor de projector staan. Laatst was ie ook al zo slim; had ie een legpuzzel in 6 weken opgelost. 'Knap hè', zei ie, 'op de doos stond 3 tot 5 jaar'.


Sam doet z'n beruchte buikspreek-truc, waardoor het lijkt alsof ie zich 23 meter verderop achter een deur bevindt.

SPLINTER CELL ONLINE ?

Opvallend is dat SC een online-button in het spelmenu heeft prijken en ook op de hoes van de game staat het Xbox Live logo. Dat er daadwerkelijk multiplayer sessies komen, lijkt me sterk. De game zelf is zeer solistisch en stealth based en ik niet zie hoe men dat wil vertalen naar online gameplay.
Zelf hoop ik op downloadbare goodies zoals nieuwe wapens, extra spygadgets en het belangrijkste... aanvullende missies. Het kan bijna niet anders, zeker omdat Ubi Soft op het allerlaatste moment een aantal missies heeft teruggetrokken omdat de game anders te groot werd (lees: niet op tijd af zou zijn).

■ Sony Europe / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.tif2003.com

PLAYSTATION 2 ■

SKATE



GRAPHICS	6	REPLAY	7	GAMEPLAY	6

Al hadden ze er 10.000 teams en toernooien ingegooid voor eeuwenlang speelplezier, dan nog zou ik TIF 2003 na een weekje links laten liggen. Hij speelt gewoon niet lekker en oogt niet fris genoeg, klaar.

SCORE 67



THIS IS FOOTBALL 2003

■ ***Hé is wat; wil je gewoon ruim voor de winterstop lekker je skills laten zien op het veld, komen die gasten van EA en Konami aanstormen met hun beste voetbalkunstjes. Da's ba-len, of niet Sony?***

Hé, wat kom jij nou doen hiero? Sorry gast, maar de teams van EA en Konami zijn al lang begonnen aan de wedstrijd! Terug de kleedkamer in jij. Je bent fokking laat en los daarvan ben je ook nog eens niet goed genoeg voorbereid op het geweld dat zich momenteel afspeelt op het heilige gras.

Kijk naar jezelf, jongen; zo onverzorgd, zo bleekjes. Ga eerst maar weer een jaartje trainen, dan praten we wel verder, oké? Wie weet mag je dan op de reservebank plaatsnemen en met een beetje geluk laat ik je een keertje invallen.

Zonde joh, toen ik je vorig jaar bezig zag dacht ik nog: ja, die heeft toch wel potentie om met de big boys te kunnen meespelen. Je had een paar karakteristieke, goede eigenschappen die nodig zijn om in de top te kunnen overleven en je presenteerde jezelf op een goeie manier.

Waarom heb je zo weinig progressie gemaakt in het afgelopen jaar? Laat eens een paar bewegingen zien...

Nou nou, daar zie ik je dus echt niks baanbrekends doen hoor. Je moves ogen nu weliswaar iets soepeler maar ik hoopte eigenlijk toch op wat meer van je. Ga maar naar huis en lever je tenue in bij de materiaalman!

VOETBAL VERSLAVING

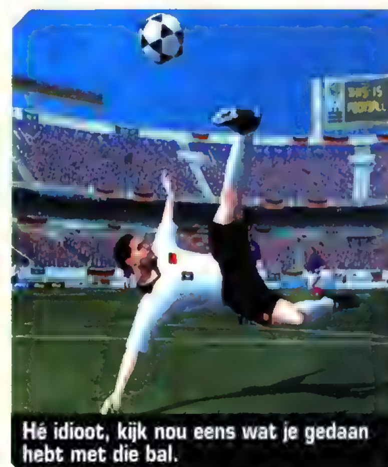
Ik moet echt een beetje van mijn voetbalverslaving af zien te raken. Ik praat nu al over footiegames alsof het mijn eigen zonen zijn.

Anyway, je kan lang of kort zijn over een game als TIF 2003; de game kan ook dit jaar weer niet opboksen tegen de nieuwste FIFA (die voor de verandering weer eens goed in elkaar zit) en PES game (God), al zijn er een stuk of 700 club- en nationale teams, meer dan 13.000 bestaande spelers en 15 leagues in de game verwerkt.

Ook zijn er naast de gebruikelijke seizoenen, toernooien, de zeer uitgebreide editor (er is volgens mij niks wat je niet kan veranderen) en een transfersysteem nog meer dingen bijgekomen: Carrière en Challenge bijvoorbeeld.

In eerstgenoemde mode moet je met een schoolteam carrière zien te maken. Ofwel, losjes gebaseerd op het beproefde Master League concept van PES.

Challenge is ook wel grappig. Hierin gaat het erom zoveel mogelijk punten te scoren met een sterrenteam dat het opneemt tegen een ander sterrenteam; je wordt op verschillende vaardigheden beoordeeld waarna je je score en een wachtwoord voor op het net krijgt. Heb je de hi-score, win je een prijs. Leuk is dat toch, Sony denkt écht aan ons.


Hé idioot, kijk nou eens wat je gedaan hebt met die bal.

SO 90'S!

De stadions ogen wel aardig, de mensen er in echter niet zo. Op zich maakt het publiek wel flink wat geluid (wederom bijgestaan door onze eigen Hugo Walker), maar je krijgt nooit het gevoel dat je er lekker door in de wedstrijd gaat zitten.

Dat wordt nog eens versterkt door de knulligheid van de bewegingen van de meeste spelers. Ik zie gewoon mannetjes rennen met de bal aan een onzichtbaar touwtje en vreemde, amateuristisch ogende slidings. That's so 90's!

Sterspelers herken je nog wel, maar het gros lijkt nergens op. Interpreteer dat maar hoe je wilt.

Sorry Sony; ik verlang meer van een soccergame; een echt dope footie pakt me bij m'n strot en laat me niet meer los. TIF 2003 voel ik nergens knijpen. Jammer. Volgend jaar beter. ◄


Friedel... dat is toch ook meer een naam voor een balletdanser, een 'fruittypje' of een Cubaanse dictator.


Die verwende Italiaantjes hebben zeker geëist dat bij hun corners de hoekvlag eerst wordt verwijderd.


Of nee toch, ze zijn dat ding gewoon vergeten!

XBOX/PLAYSTATION 2

Eurocom/ Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.ea.com/eagames/official/007_nightfire

SCORE 79

GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Voor spy wannabees is dit een aangenaam en gelikt Bond avontuur. Het is nog geen GoldenEye maar beduidend beter dan Agent Under Fire.





JAMES BOND 0

Bond is back en in een nieuw digitaal avontuur en deze keer leende Pierce Brosnan himself zijn coole tronie voor 's werelds meest bekende geheim agent.

Het lijkt misschien triviaal maar de aanwezigheid van Brosnan in de game, draagt weldegelijk bij aan de authentieke Bond feel. helaas doet de bekende acteur niet de voice-acting, al komt de vervanger knap dicht in de buurt van het bekende kakkineuze Engelse accent.
Maar het is gelukkig niet alleen de kop van Bond, ook het spel als zodanig ademt de sfeer van een echte Bond movie waarbij rijk geciteerd wordt uit de lange serie films én voorgaande games.

LEKKERE DAMES

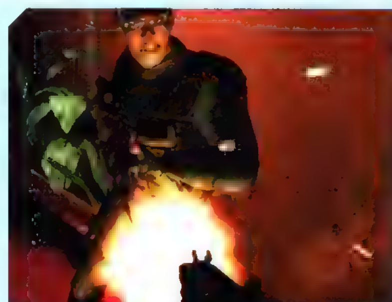
Deze keer is het een bad guy genaamd Drake die zijn zucht naar wereldheerschappij niet weet te onderdrukken. Aanvankelijk doet hij zich voor als weldoener, maar al snel blijkt de man diverse wetenschappers voor zijn karretje te spannen die bezig zijn met een dodelijk Nightfire technologie.
Zoals het een boef van stand betaamt, heeft Drake overal kantoren en luxe buitenhuisjes dus reist Bond, de hele aardbol af om Drake's klootjesvolk te doorzeven en er voor te zorgen dat de wereld niet vernietigd wordt door het superwapen.
Gewapend met een sloot aan gadgets en pittige schietijzers en vergezeld van super lekkere dames met gevulde bloesjes en glimmende bolides, krijg je er vanaf de eerste missie meteen zin in.

RACEN & KNALLEN

Nightfire valt uiteen in traditionele shooter en race missies, net als in Agent Under Fire. Het racen met sportwagens, een 'onderwaterauto' en op een sneeuwscooter moeten eigenlijk meer gezien worden als arcade-minigames. Vooral in 'easy' en met auto-aim aan, is het niet meer dan op het juiste moment een knop indrukken.
Zo moet je in de prelude een sexy geheim agente in een auto helpen die achterna wordt gezeten door knallende baddies. Jij vliegt boven de achtervolging met een snipergun. In de simpelste variant zoomt de game precies op het juiste moment in op de autobanden en de baddies en word je behandeld als een debiel die nog nooit een game heeft gespeeld.
Met hulp uit en de moeilijkheidsgraad omhoog, wordt het meteen een stuk pittiger. Al vind ik het nog steeds te eenvoudig. Je wordt ook voortdurend op weg geholpen door Q en je superieuren over wat je geacht wordt te doen, al is het gelukkig wel minder dan in Agent Under Fire.
De A.I. van de tegenstanders is meestal oké, al reageren ze wel duidelijk volgens vaste patronen. Daarnaast lopen guards en baddies zichzelf te vaak vast in muren, deuren, vallen ze door deuren, muren en tafels heen of blijven ze zweven boven afgronden. Slordig.

SNEAKEN

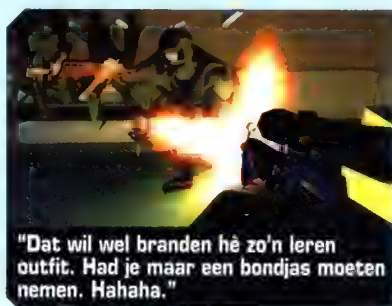
De gameplay op zichzelf is soepel, snel en laat zich eenvoudig bedienen. Je hebt echt het gevoel een Bond game te spelen.
De missies zijn gewoon funny. Er zijn meerdere manieren om je van A naar B te begeven. Zo kun je gunsblazing door de voordeur komen of sneakend via de achterdeur. Verwacht geen Hitman of Splinter Cell taferelen maar de vrijheid om te kiezen hoe je een locatie benadert, is fris en leuk. Bovendien levert de subtiele manier van sluipen (met diverse Bond moves) extra bonusjes op.
Daarnaast is het leuk om missies op meerdere manieren te benaderen (en dus nog eens over te spelen). Als je daarna nog meer Bond fun wilt, kun je nog knallen in multiplayer want zowel PS 2 als Xbox hebben die er in zitten.
Het spel kent behoorlijk wat modes waarvan je sommige moet unlocken en dat geldt ook voor de karakters waarmee of waartegen je speelt. Als je goed speelt, kun je later beroemde bad guys verdienen uit de Bondfilms.
Bots zijn overigens goed af te stellen. Je kunt bepalen hoe ze zich gedragen, wat hun manier van schieten is, of ze snel en langzaam zijn en ga zo maar door. Een leuke verlenging van de gameplay. ◀


Die zal z'n hele leven geen luiers hoeven te verschonen, hoogstens die van hemzelf.


Bij m'n Laguna kon ik kiezen tussen een navigatiesysteem of mitrailleurs. Ik had liever een Kabouter Plop-mattenset.


"Ga je zo mee champagne drinken en dan neuken, of hou je niet van champagne?"


Z'n laatste uur heeft geslagen, daar kun je de klok op gelijk zetten.


"Dat wil wel branden hè zo'n leren outfit. Had je maar een bondjas moeten nemen. Hahaha."

PC

Gearbox / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.ea.com/eagames/official/007_nightfire

SCORE 84

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

Nightfire op PC is een puike shooter met lekker veel herkenbare Bond momenten en sfeervolle missies.

JAN

07: NIGHTFIRE

Bond is back in een heel nieuw avontuur en Pierce leende... wacht eens even? Heb je dit niet al op de linkerpagina gelezen? Nee baklap, dit is de PC versie en die is daadwerkelijk anders dan zijn console broeders.

Ja, lieve meisjes en jongens... een verrassende en te waarderen zet van EA. Ze hebben niet gemakzuchtig alle versies hetzelfde gemaakt. Nightfire op PC werd uitbesteed aan de mannen van Gearbox en die hebben inmiddels wel bewezen hoe ze een shooter moeten maken (Half-Life: Opposing Force en Half-Life: Blue Shift).



Nog even voor de duidelijkheid: Nightfire is geen poort. Zo kent de PC-versie van deze Bond knaller niet de racemissies die de Xbox en de PS2 versies wel hebben. Ter compensatie zijn de levels langer en uitgebreider en zijn er extra missies.

STEALTH

De eerste missie in Nightfire op PC lijkt weliswaar op de eerste missie op de console, maar na een paar minuten spelen zie je dat er meer aan de hand is. Het te infiltreren kasteel is veel groter en er zijn meer kamers en soldaten.
Ook nu zijn er verschillende manieren om het kasteel te infiltreren, maar het gaat net weer even anders. Soms zijn er momenten dat je over een richeltje moet schuifelen of via een kabeltje moet roetsjen en dan zie je Bond in Max Payne perspectief en dat is een nifty gimmick.
De uitvoering van dergelijke acties is simpel maar bedenk altijd dat je sommige missies niet overleeft zonder te sneaken en met gedempt pistool te knallen.

GADGETS

Bond zonder gadgets is als Jeroen zonder dienblad met koffie; dus wat dat betreft is het genieten geblazen. Zeer vernuftig is Bond's zonnebril die dienst kan doen als x-ray, infrarood en nigthvision. Met die laatste twee kun je makkelijker baddies spotten in donkere omgevingen en met de x-ray kun je door sommige muren, deuren en door de toch al diep uitgesneden cocktailjurkjes van rondborstige dames heenkijken. Heerlijk! Ook een stunner, laser, grapplehook, fototoestel, PDA codebreaker en een PC-hack creditcard komen in velerlei situaties van pas.

LOOKS

De modellen zien er helemaal top uit. Brosnan lijkt als twee druppers water en ook Drake, Q en vooral de virtuele dames mogen er zijn.
De settings ademen de authentieke Bond sfeer op sublieme wijze, al geldt dat niet voor allemaal. Zo zijn sommige textures wel heel erg grof en wazig en kent vooral het eiland in de stille Zuidzee een behoorlijk triest partijtje rosten (het lijken meer enorme mesthopen).
Andere levels, zoals de onderwaterbasis, het kasteel en de ruimtebasis prikkelen de fantasie en zijn Bondwaardig. Zo lijken bijna alle levels qua design en inhoud geïnspireerd op bekende Bondfilms; het eiland van Dr. No, de ruimtebasis van Moonraker etc.


Zo, kijk die eens effe gestrekt gaan; dat zie je maar eens in je leven!


Zo, kijk die eens effe gestrekt gaan; dat zie je maar eens in je leven!

ONLINE

Het grote voordeel van Nightfire PC is de online functie. Je kunt tot en met maar liefst 32 man online met elkaar knallen. Daarnaast kun je ook deels tegen spelers van vlees en bloed en deels tegen bots schieten of als je helemaal Remi bent, in je eentje tegen bots. Je kunt duidelijk zien dat Gearbox vaker met dit bijltje heeft gehakt.
Wat echt supercool is, is dat je meteen met al je favoriete karakters de online arena mag betreden. Wat te denken van memorabele figuren als Mayday, Jaws, Oddjob, Goldfinger, Pussy Galore, Elektra, Baron Samedi, en Scaramanga.
Bond zelf is te spelen in meerdere outfits maar ook als commando, Bond babe of Q kun je schietijzers in multiplayer ter hand nemen. De maps bieden veel spelerei voor DM en CTF sessies en ook hier hebben de films duidelijk als inspiratiebron gediend. Zoals het hoort! ◀


Oooh, dan krijg ik ballen in m'n buik....


Dat zijn de wijffies zoals James ze het liefst ziet: shaven not furred.


Toen James zich had verslikt in het olijfje van z'n Martini was de traumahelicopter snel aanwezig.


Vroeger op school deden we altijd bij de meisjes of we echt van die brilletjes hadden. Lachuuuh.


Wie goed kijkt kan 't zien; James heeft twee strikjes om; de witte is de afstandsbediening van een atoombom.

XBOX

Rage / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.rocky-the-game.com

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

Fuck de naam, gamen met die handel. Rocky is de beste boksgame van het moment en daarmee basta!


J.J.



ROCKY

Een game met Sylvester Stallone in de hoofdrol, wie bedenkt dat nu weer? Neppe filmgame nummer 3526 of een zuivere knock-out?

Wie zit er nu te wachten op een kreunende Stallone, was mijn eerste gedachte toen ik hoorde van deze Rocky-game. Daarbij ging ik er vanuit dat Rage met een gebakken drol zou komen, ik heb die Britten namelijk zelden betrapt op een goed product.

De wonderen zijn de wereld echter nog niet uit, want terwijl ik van Rage's Twin Caliber best veel verwachtte en vet bedrogen uitkwam, blijkt het lame Rocky met stip de beste boksgame van dit moment. Het is niet alleen vermakelijk om in de huid van Stallone te kruipen (en face it, wie had dat verwacht), de game bokst ook nog eens als een strakke siliconen tiet met harde tepel.

BLUNDER?

Rocky biedt drie modes; je kunt de film gevecht voor gevecht naspelen, gewoon een potje rammen in de Exhibition mode of het Knockout Tournament afwerken.

Rage dwingt je min of meer het filmgedeelte als eerste te kiezen. Doe je dat niet, dan heb je maar weinig boksers in de Exhibiton mode en is het Knockout Tournament potdicht. En dat kan best wel eens een blunder blijken te zijn geweest. Waarom vertel ik je straks.

De Movie mode is overigens absoluut de moeite van het spelen waard. Allereerst ziet het er erg goed uit; elke omgeving is anders. Je beleeft ook goed de opbouw van de films. Rocky's eerste gevecht is bijvoorbeeld in een vage schuur vol dronken publiek dat met bierflesjes gooit. Later, in zijn gevechten tegen bijvoorbeeld Apollo Creed, staat ie in stadions te boksen.

De vechters gelijken sterk (dus ziet Stallone er dom uit) en hun moves zijn zo mogelijk nog natuurgetrouwer. Niks gasten die als dronken autisten in het luchtledige meppen, maar bikkels die de ene voltreffer na de andere op kaken en nieren afleveren. Dit alles met een overtuigende sound.

RAMMEN MET BELEID

De boksers laten zich zeer intuïtief bewegen; punchen doe je met de vier knoppen, daarbij de richting aangevend met de analoge stick. Met de linker schouderknop kun je ontwijken, wederom de richting aangevend met dezelfde analoge stick. De rechterschouderknop gebruik je voornamelijk om uppercuts te geven. Deze manier van besturen werkt super. Je kunt soepel ontwijken en proberen daar waar geen dekking is, stoten te plaatsen en dan wordt boksen opeens meer dan een potje button bashen.

In Rocky kom je nergens met lukraak rammen; je moet, mede omdat je hoeveelheid stamina van belang is, bedachtzaam omgaan met kracht- en stoten (250 combinaties mogelijk).

De tegenstanders beschikken bovendien over een uitmuntende A.I. en laten zich dus niet als vee naar de slachtbank leiden. Als ze flink geraakt worden, lopen ze weg om te recupereren. Als jij aangeslagen lijkt, vliegen ze erop en als je vaak hoog slaat, zal hun dekking hoger worden. Verder moet je je bokser trainen (en jezelf ook), anders haal je het einde van dit spel niet. En zo hoort het ook.

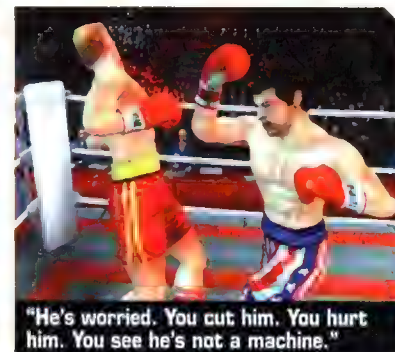
STALLONE HATERS

Maar waarom is het nu zo dom van Rage om de Movie mode door je strot te duwen? Omdat ik bang ben dat veel mensen de game links laten liggen vanwege Stallone. Veel mensen vinden die gast nep en wie wil nu met een neppe gast spelen? Rage heeft de nadruk nu te zeer op die Italiaanse stotteraar gelegd en zo wordt Stallone haters een excellente boksgame onthouden.

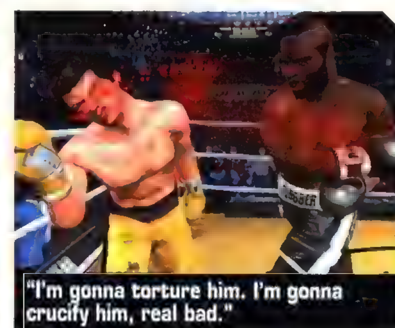
Daarom zeg ik: vergeet de titel van de game, plak er een sticker over, vraag de game zonder doos, what ever. Dit is de beste boksgame van het moment, helemaal in de Multiplayer mode.

De aanvals- en verdedigingsmogelijkheden zijn dermate groot dat de beste bokser altijd wint en niet het individu met het meeste geluk aan de reet.


"Hey if you think I look bad, you ought to see the other guys knuckles."


"He's worried. You cut him. You hurt him. You see he's not a machine."


"Yo Adrian! I did it!"


"I'm gonna torture him. I'm gonna crucify him, real bad."

Capcom / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.capcom.com — GAME BOY ADVANCE

JEROEN — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 9 — SCORE 85

Goede side scrolling shoot'em ups zijn zeldzaam op de GBA. Gelukkig kun je dan altijd nog vertrouwen op een oude bekende: Megaman.

MEGAMAN ZERO

In Megaman Zero speel je dan wel niet het kleine blauwe mannetje van de NES, SNES en de PlayStation, maar de game is wel bereid volgens grootmoeders recept. Ouderwetse actie met een hoge moeilijkheidsgraad, precies waar wij van houden.

ZERO

Je speelt zoals gezegd niet met Megaman maar met zijn maat Zero. Niet getreurd want ook Zero staat zijn mannetje. Naast het geweer (inclusief de charge-blast) is Zero ook uitgerust met de Z-saber (zwaard) en een tripple-rod (telescoop lans). Daarnaast beschik je over een beperkt aantal moves. Zo heb je de mogelijkheid om te springen, recht voor je uit te schieten, te zwaaien met je zwaard (of prikken met je lans) en een dash move uit te voeren. Je vijanden lijken echter zo'n beetje alle denkbare bewegingen onder de knie te hebben. Dit lijkt op een oneerlijke strijd en dat is het ook een beetje, maar het geeft de game wel die ouderwetse charme.

BEPERKT

Eigenlijk is het heel logisch dat Zero wat minder geëvolueerd is dan zijn tegenstanders. Zero wordt immers na 100 jaar weer tot leven gewekt en in de tussentijd heeft de techniek natuurlijk niet stilgestaan.
Om Zero niet helemaal hulpeloos te laten zijn in de strijd, heeft Capcom een nieuwtje in het leven geroepen: het zogenaamde Cyber Elf System. Tijdens je missies stuit je op kleine glinsterende bolletjes die je op kunt pakken. Dit zijn elfjes en zij kunnen de missies wat dragelijker maken door de tijd stil te zetten, de vijanden te verlammen of door wat extra health voor je te regelen.

HARD AS NAILS

Je zult die kleine donders hard nodig hebben tijdens je avontuur want de game is op zijn zachtst gezegd moeilijk. Ik wil dan ook even vermelden dat alleen de hardcore gamers deze titel in huis moeten halen; de huis tuin en keuken speler dient eerst goed te oefenen op een oude SNES. De missies vergen supersnelle reflexen mede omdat eindbazen zich met een onwaarschijnlijke snelheid over het scherm bewegen en het zal meer dan eens voorkomen dat je uit frustratie je GBA door het raam wilt smijten.
Het is alsof we weer terug gaan naar het 16-bit tijdperk waarin timing en doorzettingsvermogen (en eindeloos herstarten) een vereiste waren om een game tot een goed einde te brengen. En weet je wat, ik vind het nog leuk ook.


Dank je, m'n föhn was stuk en ik heb mega hekel aan natte haren.


In de woestijn kan de tegenstand woest zijn.


"Op perron 2 arriveert op dit moment de bijna vernietigde trein naar Haringhuizen."

Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

Nadat de terroristen er flink van langs hebben gehad op de PC, krijgen ze opnieuw een pak slaag op de PS2. Overigens kun je ze binnenkort ook nog een poepie laten ruiken op Xbox en Gamecube.

GHOST RECON

Ik heb Ghost Recon uitgebreid gespeeld op de PC en net als bij de console versies van Red Storm's andere bestseller Rainbow Six, had ik bij deze titel een gevoel van: moet dat nou? Wie gaat er nu zo'n game spelen op de PlayStation 2?
Maar ik heb me vergist. Na een middagje spelen, besefte ik dat de gameplay van dit soort games gewoon waterdicht is. Je kunt het gewoon niet dissen.
Oké, misschien is het een beetje nep om het met een controller te spelen maar dat is ook oud nieuws. Ghost Recon kent een auto-aim feature die zo goed is dat je eigenlijk nooit geïrriteerd raakt van de besturing. Het enige dat ik echt mis, is de online gameplay want ik speelde deze game vaak over internet.

EXTRA'S ZIJN ALTIJD WELKOM

Maakt verder niet uit want de singleplayer missies zijn ook leuk. Het is wel zo dat alles van tevoren gescript is, dus als je eenmaal weet waar de vijand zit, wordt het spel wel erg makkelijk. Wat dat betreft ziet de gameplay van Ghost Recon er een beetje gedateerd uit.
Het spel had ook wel wat groter kunnen zijn want sommige levels zijn echt erg petieterig, qua vierkante meters dan.
De PlayStation 2 versie van Ghost Recon kent enkele maps die op de PC alleen bij de expansion pack verkrijgbaar zijn en dat is leuk; en wat extra's mag in dit geval ook wel, helemaal als je kijkt naar de winkelprijs van deze game.
Zo, nou ben ik echt uitgepraat over deze game want dit is al de zoveelste keer dat ik er over schrijf. Dat is toch wel een nadeel van die games die uitkomen op alle platformen. Je blijft die shit maar reviewen terwijl je op een gegeven moment echt uitgepraat bent over lineaire missies en soldaten die last hebben van nachtblindheid.
(Boris please, vul nou een keer die 450 woorden, schrijf er nou gewoon bij dat het een mooie shooter is, die soms erg realistisch aandoet en soms ook weer een beetje verouderd lijkt. Dat het spel z'n hoogtepunt heeft beleefd op de PC en nu wanhopig op zoek is naar een tweede leven op de console of zoiets - Ed.)


Al dagen probeerde hij de banden van de langskomende goederentreinen lek te schieten; een opdracht waar groentjes altijd intrappen.


Handig die Nightvision; kun je met Sint Maarten wat langer doorgaan.


"Wat een eikel. Ik zei leuk straks 'voetballen met vliegende keep!' Verstaat ie; we kunnen niet 'vallen met deze vliegende jeep!'"

GAMECUBE

SCORE 79

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	6	7

Een groot en prachtig vormgegeven avontuur, dat door gebrek aan uitdaging en originaliteit niet iedereen evenveel zal kunnen boeien. Geen vosje om zonder nadenken op te pikken.



STAR FOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

En alweer liet ik zo'n langverwachte game in mijn Cube glijden! Drie jaar geleden keek ik al uit naar Dinosaur Planet, dat Rare toen nog in ontwikkeling had voor de N64. Toen ik hoorde dat de game samen met Team Star Fox naar de Cube zou vliegen, bereikte mijn enthousiasme een hoogtepunt. Inmiddels ben ik een lichte teleurstelling rijker, met de nadruk op lichte.

Dit is zo'n zeldzame game waarvan de graphics in het uiteindelijke spel de puike preview-plaatjes overtreffen. Het polygonenskelet van Fox is zo netjes overlapt dat de hoekjes en naadjes niet meer zijn te herkennen, en dat is zelfs op de nieuwste generatie spelcomputers een zeldzaamheid. Het lijkt wel een plastic poppetje, en in close-ups kun je zelfs de haren van zijn virtuele vossenvachtje onderscheiden!
Evenveel lof verdienen de weelderige omgevingen, waarin alles scherp, stabiel en vrij van trillingen valt te bewonderen. Compleet met de speciale effecten is dit een pracht..., nee zelfs wondermooi..., eh, eh... ach, superlatieven zijn ook niet alles.
Ik denk dat de term 'indrukwekkend' de spelbeelden het best beschrijft. Voor de liefhebber van mooie plaatjes en animaties, en wie is dat niet, is het volop genieten, bijvoorbeeld van de constant veranderende lichtval waaraan de bonte kleuren in de buitenlocaties onderhevig zijn.
Klassewerk; op het gebied van optimale hardwarebenutting is Rare moeilijk te overtreffen (Nintendo zelf is het in ieder geval nog niet gelukt). Dat belooft nog wat, straks op de Xbox!

HANDELINGEN

Hoe mooi ook, de graphics zijn natuurlijk niet meer dan de vormgeving van de gameplay, en op speltechnisch vlak weet Star Fox deels wel en deels niet te overtuigen.
De besturing is in ieder geval geslaagd. Fox laat zich snel en soepel verplaatsen, terwijl je met de handige C-stick-layout direct toegang hebt tot zijn vele moves en functies. Om vorderingen te maken in de grotendeels lineaire spelstructuur moet je achtereenvolgens diverse soorten opdrachten voltooien, waarvan sommige boeiender zijn dan andere. Voor een goede indruk van het spel, zal ik de verschillende handelingen kort toelichten.

VLIEGEN

Natuurlijk is een Star Fox-spel niet compleet zonder vlieglevels, zodat ik sinds lange tijd weer eens plaats kon nemen in zo'n gouwe ouwe Arwing. Helaas bleek de nostalgische pret van korte duur, de levels zijn erg simpeltjes in elkaar geflanst, en de meeste heb je na een minuutje vliegen alweer voltooid. Het zijn eerder bonusspelletjes dan een substantieel onderdeel van de gameplay.

VECHTEN

Fox heeft zijn Blaster thuis gelaten, maar zijn vele jaren in een nertskwekerij hebben van hem een geducht straatvechter gemaakt. Gewapend met een speer voert hij Killer Instinct-achtige combo's uit om reptiel-achtige ruziezoekers met stijl uit de weg te rammen.
Jammer is dat deze gevechten geen enkele vaardigheid van de speler vereisen; je drukt simpelweg snel achter elkaar op A om de meest indrukwekkende combo's te voltrekken.
Gelukkig duiken zo nu en dan vijanden op die wel enige tactiek vragen, met als meest indrukwekkende belagers natuurlijk de torenhoge eindbazen.

LOPEN, ZOEKEN EN VERZAMELEN

Het grootste deel van je verblijf op Dinosaur Planet hou je je bezig met het overbruggen van afstanden, terwijl je zoekt naar locaties en voorwerpen. Hierbij heb je regelmatig de hulp van Prince Tricky nodig, een kleine blije dino die achter je aan huppelt. Je kunt hem bijvoorbeeld een bosje laten verbranden met zijn vurige adem of op een schakelaar zetten.
Aan schakelaars geen gebrek op deze planeet! Je blaast bijvoorbeeld een muur op om een schakelaar te bereiken, waarmee je een deur opent waar een volgende schakelaar achter zit, die weer toegang biedt tot een grot met een schakelaar. Deze schakelaar laat je door Tricky indrukken, zodat je een pot kunt bereiken die je op een volgende schakelaar kunt zetten.

Rare / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl



JURJEN

Inderdaad, het komt vaak wat geforceerd over, net als het verzamelaspect. Je ontmoet bijvoorbeeld een dino die vier goudklompjes is verloren, een mammoet die trek heeft in zes witte paddestoelen, of een deur die niet opengaat zonder twee drakentanden. Vervolgens zwerf je door tempels of bossen om die dingetjes te vinden, anders kom je niet verder. Als excuus om de prachtige omgevingen te verkennen werkt het allemaal wel, maar naar mijn smaak is het eerder onderhoudend dan uitdagend.

PUZZELS

Door de 'afgekeken' spelstructuur van Ocarina of Time, ga je de spellen natuurlijk al snel met elkaar vergelijken, en dan valt op hoe magertjes en weinig origineel de puzzels in Star Fox Adventures in elkaar zitten. In een willekeurige kerker uit Ocarina of Time kom je meer diepgang tegen dan op de hele Dinoplaneet. Slechts hier en daar wordt je analyserend vermogen geprikkeld door een van de spaarzame interessante puzzels, maar de Nintendo-veteraan herkent deze meteen als varianten op de problemen die hij in Ocarina of Time en Majora's Mask al eens oploste. Het verzinnen van originele hersenkrakers vereist blijkbaar een talent dat niet (meer) bij Rare aanwezig is.

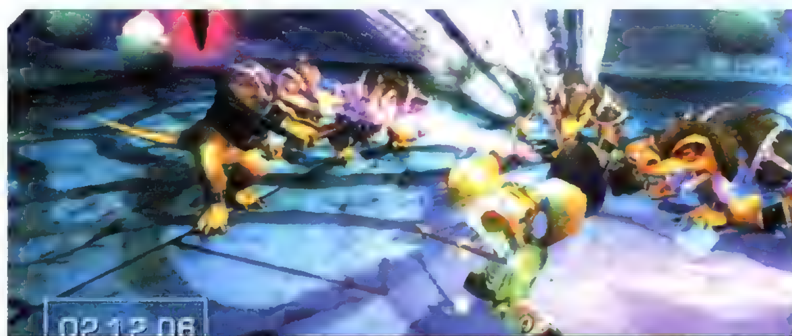
ANDERS

Van tijd tot tijd wordt het avontuur onderbroken door korte spelletjes die duidelijk afwijken van de gebruikelijk handelingen. Je moet bijvoorbeeld een beproeving van je behendigheid, vingervlugheid of oplettendheid ondergaan, of een eindje op een hover-bike racen. Ter variatie zijn deze bonus-achtige passages best te verteren, maar echt veel om het lijf hebben ze niet.

DUSSS...

Als mijn vriendin Gerti (25 of zo) en haar zoontje Max (5) samen aan een Cube-spel zouden willen beginnen, zou ik ze absoluut adviseren om voor Star Fox Adventures te gaan.
Het spel is groot (ongeveer vijf keer zo groot als Luigi's Mansion), ziet er prachtig uit, kent mooie muziek en grappige personages, veel variatie in gameplay, niet al te moeilijk (die sprongen in Sunshine trekken ze echt niet)... Voor die twee wordt het een betoverende reis, een ervaring om nooit te vergeten.

Dit geldt niet voor mij, zei de verwende gamejourno. Vijf minuten na een urenlange speelsessie ben ik eigenlijk alweer vergeten wat ik allemaal heb gedaan. Als je net als ik een game speelt om uitdagingen te overwinnen en nieuwe, unieke ervaringen op te doen, dan heb je als ervaren gamer eigenlijk weinig te zoeken op Dinosaur Planet. Je hebt misschien nog niet alles op de planeet gezien, maar voor je gevoel alles al wel eens eerder gedaan.
Ook mis ik een beetje de spanningsboog die een dergelijk spel eigenlijk hoort te hebben. Ik wil het gevoel hebben dat ik ergens naartoe werk, dat mijn daden zin hebben, dat ik steeds wat beter word en dat ik langzaam maar zeker naar een hoogtepunt werk. Dit gevoel is slechts deels aanwezig, en soms ook helemaal niet. Bij de lamste passages haalde ik niet begrijpend mijn schouders even op, en als ik een modern meisje was geweest had ik misschien zelfs "du-uh" gezegd.
Dit is een moeilijk spel om te becijferen, omdat ik de persoon die dit spel 90 punten waard vindt heel goed kan begrijpen, maar dat geldt ook voor degene die er niet meer dan 70 punten voor over heeft.
Laat ik er dus maar veilig tussenin gaan zitten, met een puntje aftrek om mijn persoonlijke, lichte teleurstelling uit te drukken. Met de nadruk op lichte. ◀



Gek word je van die hendeltjes maar als je er een nodig hebt, is er in geen velden of wegen een te bekennen.

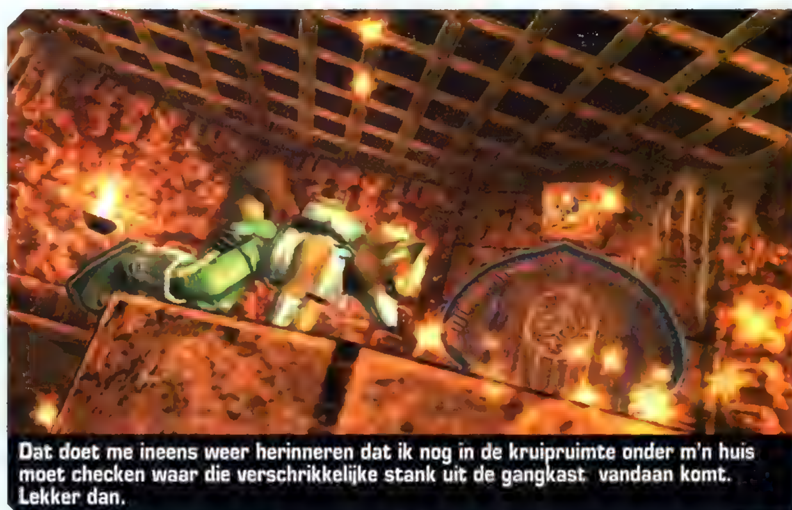

Nee schatje, ik weet ook niet waar je ouders zijn. Probeer 't eens bij Vosterparents. Hahahaha.


"Nou Foxy, jij mag dan alles zélf beslissen, ik weet zeker dat het van mijn ma-moet. Hahaha."


"Hahaha, weer mis. Sukkel, je bent net zo trefzeker als m'n broer Henk in de spits bij RBC.


Een vos op de rug van een prehistorisch monster is dat vreemd? Nee; een Belg met een studiebeurs, da's pas vreemd.


"Sorry heren, maar ik ben principieel tegen de vossenjacht en dierenmishandeling in het algemeen... en nu we het daar toch over hebben..."


Dat doet me ineens weer herinneren dat ik nog in de kruipruimte onder m'n huis moet checken waar die verschrikkelijke stank uit de gangkast vandaan komt. Lekker dan.

GRATIS VOOR NIEUWE ABON

BIJ EEN JAARABONNEMENT



MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB
T.W.V. €32,95



MINDSCAPE THE GLADIATORS (PC)
T.W.V. €44,99

KIES UIT EEN VA



ROLLERCOASTER TYCOON VAN INFOGRAMES
T.W.V. €15,-



LOGIC3 GAMECUBE GAMEPAD
T.W.V. €16,-

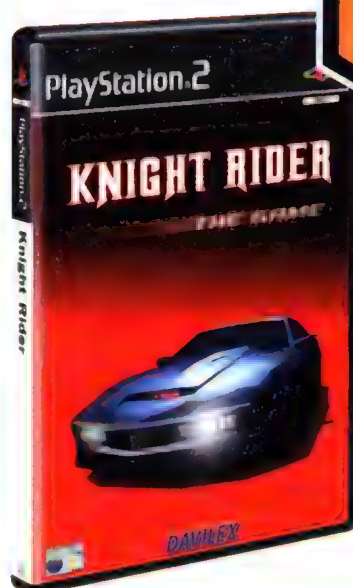


NEES

OP

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX





DAVILEX
KNIGHT RIDER
THE GAME (PS2)
T.W.V. €39,95



MINDSCAPE
TENNIS MASTERS
SERIES (PC)
T.W.V. €39,99



N DEZE KADO'S!!!



LOGIC3
GAMECUBE 8MB
MEMORY CARD
T.W.V. €12,50



MINI REMOTE CONTROLE
VAN BAZELET.COM T.W.V. €29,95

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je voor een welkomstgeschenk dan betaal je voor 12 nummers €33.60. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts €28, - voor 12 nummers (2 gratis!).

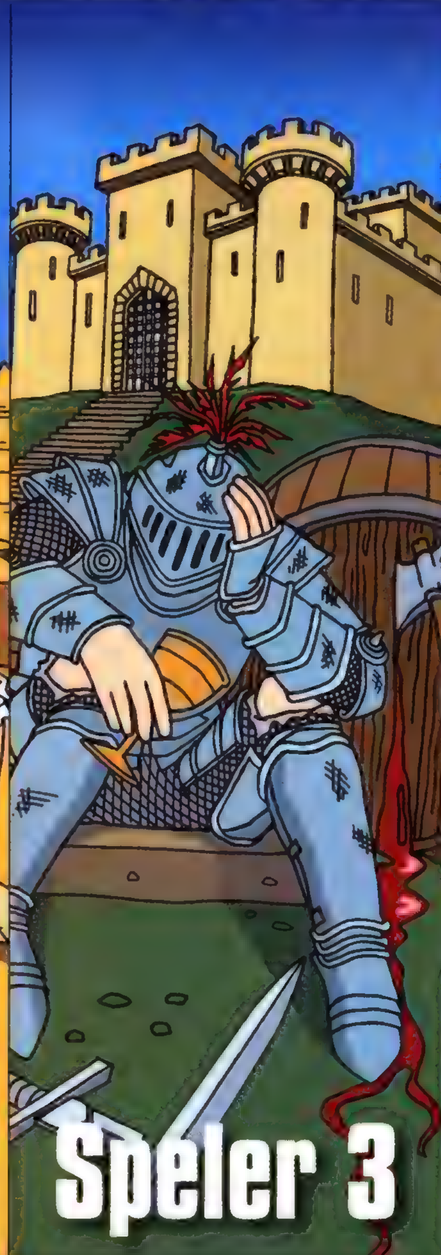
Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233
Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd.
Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een korting. Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789
OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Make money fast! Lose it even faster!









MULTIPLAYER ACTIE • SPEEL ALLEN TEGELIJK

Laat je vrienden in recordtijd failliet gaan

Denk snel na! Speel sneller en slimmer want iedereen is gelijktijdig aan zet in Monopoly Party, de ultieme koop- en bouwrace.

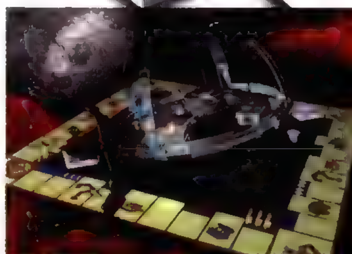
- Prehistorische, oude monumenten, S.F. en fantasieborden
- 3D-geanimeerde pionnen en rekwisieten
- 1 t/m 4 spelers en computertegenstanders











ONLY ON NEXT GEN CONSOLES



PlayStation.2

Licenced by:



Consumer Products



In-Image / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk — PC

SKATE — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 77

Ditmaal is het de beurt aan Eidos om er een 3D RTS-game uit te kakken waarbij authentieke missies uit de Tweede Wereldoorlog nog eens dunnetjes kunnen worden overgedaan.

FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE

Ik heb in de afgelopen jaren zoveel op WW II gebaseerde RTS-titels de revue zien passeren dat ik me bijna ga afvragen of het nog zinvol is om ze te blijven maken. Helemaal na het lezen van Jan's Sudden Strike II-review (PU 10); damn, die had ik voor deze game geschreven kunnen hebben!
Toch zijn deze twee games gelukkig niet helemaal identiek. Zo zijn er hier in vergelijking met SS II geen Japanse troepen aanwezig (die hadden immers niks te zoeken in Europa) maar met de Duitse, Russische en Geallieerde troepen valt er nog genoeg te beleven.

Zo moet je in singleplayer bijvoorbeeld met de Duitsers Operation: Barbarossa uitvoeren, Moskou verdedigen met de Sovjet troepen en gezellig de Ardenner bossen induiken met de Geallieerden.

In totaal zijn er zo'n honderd verschillende infanterietroepen, vliegtuigen en vooral tanks aanwezig die alle gebaseerd zijn op de real deal uit de desbetreffende periode.
Als je het even gehad hebt met de singleplayer, kun je nog altijd een stuk of achttien Skirmish missies spelen, heerlijk pielen met de leveleditor of aan het multiplayen slaan. Genoeg te doen dus.

RELAXED

De drie moeilijkheidsgraden zorgen ervoor dat je lekker relaxed in de game kunt komen, al valt er tijdens de missies weinig te relaxen. Je dient constant op je hoede te zijn en voor elke aanval goed te overwegen welke troepen en/of voertuigen je inzet.
Dat geldt zeker tijdens de gevechten tussen een groter aantal troepen of bij grote vijandelijke bases, want maak je een paar verkeerde keuzes dan heb je kans dat je in no-time je halve leger kwijt bent. Erg frustrerend.
Net zo frustrerend als op sommige momenten de controls en de A.I. van je troepen. Het wil namelijk wel eens lastig zijn om snel de juiste troepen of voertuigen te selecteren, zodat je soms per ongeluk de verkeerde gasten op de vijand afstuurt.
Tot overmaat van ramp besluiten sommige van je manschappen ook nog zonder bevel als gekken achter een tank die in de buurt rijdt aan te rennen. Geen goed idee, want meer dan eens walst zo'n bak met groot gemak over het hele peloton heen.
Ach, 't zijn minpuntjes die ik op de koop toe neem, want Frontline Attack geeft mij met z'n uitstekende audiovisuele effecten, missies die je bij je ballen grijpen, uiterst gevarieerde gebieden en de grote hoeveelheid authentieke voertuigen en wapens een warmer gevoel dan bijvoorbeeld Sudden Strike II.


Wat een chaos. Wie heeft hier de leiding? Karremans ofzo?


Huh? Skate heeft deze game getest en de tijd staat op 7.00 uur 's ochtends?

Black Ops / Activision / Contact Data / Tel:076-5484848 / www.streethoopsgame.com — XBOX / PS2

J.J. — GRAPHICS 6 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 5 — SCORE 56

Street Hoops heeft alles, maar is uiteindelijk niks. Knap verneukt dus door developer Black Ops.

STREET HOOPS

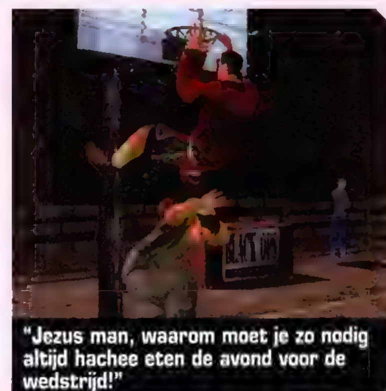
Ik heb tijdens de E3 twee keer langs de courts van Venice Beach in LA gestaan. Op deze veldjes spelen alleen de beste b-ballers van de East Coast. Donkere gasten met spieren van staal die er trashtalkend de meest wrede moves uit gooien. Vergelijk het met het straatvoetbal in Nederland. Scoren is leuk, maar een panna maken, dat is echt de kick. Je wilt je opponent vernederen.
Een dergelijk uitgangspunt leek mij altijd ideaal voor een game. Drie tegen drie, vette moves, harde doordenderdunks en smerig taalgebruik...

TRASHGRAPHICS

Al die ingrediënten zitten er ook in bij Street Hoops; alleen is de gameplay zo lame uitgevoerd dat het er allemaal niet toe doet. Welke mode je ook speelt, de actie voelt mega irritant aan. Ideaal om trashtalk op te wekken, maar dat kan zo nooit de bedoeling zijn geweest.
Allereerst zijn de graphics teleurstellend; een fletse bedoening waarbij elk poppetje inwisselbaar is doordat het geen zichtbare eigen kenmerken heeft. Het spel mist daardoor soul.
De moves zien er afzonderlijk misschien prima uit, maar de aaneenschakeling van de moves verloopt zo stotterig dat het jouw acties in de weg zit. Haal je een vette move uit en staat je tegenstander op het verkeerde been, duurt het gewoon een dikke seconde voordat je er langs kunt glippen. Met als gevolg dat de opponent al weer voor je staat en je dus weer een nieuwe move moet maken.

TRASH A.I.

Ondanks die trage gameplay win je toch nog elk potje. Met dank aan de A.I. die echt knudde is. Je kunt de mannetjes bijvoorbeeld gewoon passeren door er hard tegenaan te beuken en de bal afpakken en scoren doe je gewoon door op alle knoppen te rammen.
Dit probleem wordt verder verergerd doordat je in de Championship- en LotC-mode alleen maar 5 tegen 5 kunt spelen (in de overige modes kun je wel kiezen). En die tien man vullen het veld zodanig dat je met de hortende besturing nauwelijks acties kunt maken. Ben je met veel moeite mannetje 1 voorbij, staan mannetje 2, 3, 4, 5 en ja hoor ook weer 1, voor je neus. Dit zorgt ervoor dat je nooit die snelle, cleane slam, bam, here I am, actie van NBA Street krijgt.
Het is spijtig dat de gameplay zo fucked up is want de introfilm, de muziek en de geinige trashtalk hadden beter verdiend.


"Jezus man, waarom moet je zo nodig altijd hachee eten de avond voor de wedstrijd!"


Wat vreselijk! Die gozer heeft geen tennisarm of voetbalknie maar een basketbal.

XBOX / PLAYSTATION 2

SCORE **70**

GRAPHICS	7 (PS2) / 8 (XBOX)	REPLAY	6	GAMEPLAY	7

The Fellowship Of The Ring weet de sfeer van Middle Earth goed te treffen, maar kent qua gameplay enkele storende missers. Toch moeten Tolkien fans deze game op zijn minst een keertje huren.



LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

Na het hack & slash festijn van Electronic Arts, is het nu de beurt aan Vivendi's interpretatie van Tolkien's meesterwerk. Is de The Fellowship Of The Ring de franchise waardig?

The Fellowship Of The Ring is een adventure met action elementen, waarin zowel het puzzelen als de actie vrij laagdrempelig is. Het vechten met tegenstanders is vele malen simpeler dan bij EA's The Two Towers. Je hebt een attack move, een block move en een charged attack. Door de attack knop snel achter elkaar in te drukken, kun je wat eenvoudige combo's maken en that's it.

Je begint als Frodo en later wissel je tussen Gandalf en Aragorn. Bij ieder karakter ligt de nadruk op andere spelelementen. Frodo kan opdrachten voor andere Hobbits uitvoeren in de The Shire; hij moet voorwerpen bij elkaar zoeken, hij kan paddestoelen opeten om zijn health op te krikken enzovoorts. Later moet hij ook sluipen en sneaken om aan vijanden te ontkomen. Frodo heeft een Stealth-meter. Is deze groen, dan is hij safe, geel is oppassen en rood is paniek.

Gandalf kent op zijn beurt een Spirit-balk. De wizard heeft een zwaard en kan zes verschillende spreuken toepassen. Magie kost Spirit maar de kans dat deze opraakt is bijna nihil.

Aragorn tot slot is de stoere held en met hem zul je de meeste baddies tot pulp slaan.

RING OM JE VINGER

The Fellowship maakt gebruik van een heel bijzonder concept dat helaas niet helemaal goed is uitgewerkt.

Frodo kan namelijk de Ring om zijn vingertje schuiven als het te gevaarlijk wordt. Dit is heel cool gedaan en ziet er top uit en stelt je in staat geheime locaties te zien, die je zonder Ring niet kan ervaren. De Ring zelf geeft als een detector aan wanneer je dicht in de bruut bent van een geheime locatie.

De prijs die Frodo betaalt voor het te lang dragen van de Ring, is dat hij vergiftigd raakt met het Kwaad. Te veel evil in je bloed en je bent overgeleverd aan Sauron, dus Game Over. Deze vergiftiging kan je weer verminderen door goede daden te doen (lees: opdrachten voor anderen).

Helaas gaat de vergiftiging veel sneller dan het healen, meer balans was op z'n plaats geweest. Nu ben je soms al zo vergiftigd dat je niet eens meer op zoek kan gaan naar geheime kamers, omdat je dan het loodje legt.

Daarbij komt dat de A.I. van de tegenstanders vaak zo lomp is dat je heel gemakkelijk wegsneakt, monsters van achteren aan kunt vallen of gewoon snel doorrent zonder dat ze je opmerken. En je dus helemaal niet onzichtbaar hoeft te worden om aan de kwade slaven van Sauron te ontsnappen. Een halfslachtig uitgewerkt idee dus.

LOOKS & SFEER

Technisch gezien ziet de game er redelijk uit; de Xbox versie wint het daarbij van de PS2. De PS2 versie heeft een grauwe waas die als een stoffige deken over de kleuren lijkt te liggen, dit in tegenstelling tot de volle kleuren van de Xbox versie.

Beide versies slagen er wel heel goed in de wereld van Middle Earth weer te geven. Iedereen die Tolkien's boeken heeft gelezen, zal zich direct thuis voelen in deze speelwereld.

In tegenstelling tot EA's game kun je nu wel op je gemak door de werelden lopen en genieten van de fraaie settings, al ontkom je niet aan storende, onzichtbare muren die overal en soms zeer ongeloofwaardig opduiken.

Toch weet de game een eigen look

WXP / Black Label / Vivendi / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.lotr.com



neer te zetten die vooral de sfeer van Tolkien's prenten en illustraties knap benadert. Dit wordt nog eens versterkt door fraaie muziek die telkens de juiste toon weet te treffen.


Ach wat aardig, een marsenpijnen varken.

Jammer is dan weer het ontbreken van lipsync (alle karakters houden hun lippen stijf op elkaar) en sommige ongedetailleerde textures. Echter, de magie van Gandalf, de Mijnen van Moria, Frodo die onzichtbaar wordt als hij de Ring omdoet en de angstinboezemende Ringwraiths zijn fraaie visuele stukjes die je doen kirren van genot.

ZWAK

Naast de al eerder beschreven Ring/gif-kwestie kent The Fellowship behoorlijk wat zwakke punten. Ten eerste is de A.I. van de vijanden ondermaats waardoor gameplay elementen als magie en stealth veel minder noodzakelijk zijn. Bosses bieden nog wel wat tegenstand maar het reguliere voetvolk is met een paar klappen uitgeschakeld.
De game is als geheel eveneens te makkelijk en de oplossingen voor de puzzels liggen te vaak voor de hand. De enige reden waarom je soms een tijd bezig bent om de verschillende mini queesten op te lossen, is het gebrek aan overzicht.
De kaart doet dienst als fraai artwork, maar als hulpstuk heb je er helemaal geen reet aan. Soms wordt geopperd ergens heen te gaan zonder dat je ook maar enig idee hebt welke kant je opgaat; een soort kompas of radar was geen overbodige luxe geweest.
In z'n totaliteit komt de game dan ook een beetje gehaast over. Ik heb sterk de indruk dat Vivendi perse tegelijk met EA's game (beide 8 november in Europa) en in Amerika zelfs eerder in de winkel wilde liggen. Wat meer ontwikkeltijd had de A.I. van de baddies goed gedaan en het Ring-concept had dan beter uitgewerkt kunnen worden.
De sfeer en de werelden zijn echter zo goed getroffen dat ik Lord fans toch durf aan te raden de game een keer te spelen.

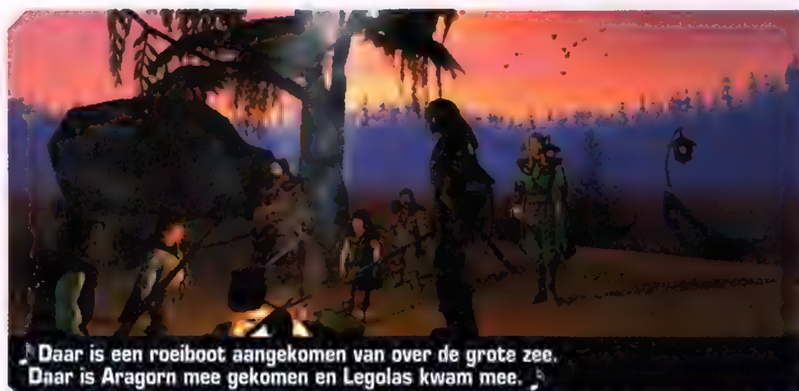

♪ Och lieve Sint Nicolaas, kom ook bij mij. En rij dan niet stilletjes mijn huisje voorbij. ♪


♪ Wie zoet is krijgt lekkers, wie stout is de roe. ♪

THE HOBBIT OP DE CUBE

GameCube bezitters pissen mooi naast de pot; zowel EA's als Vivendi's Lord Of The Rings games gaan aan hun neuzen voorbij. Beide publishers beloven (voor wat dat waard is) volgend jaar met een NGC-versie te komen.
Troost voor Cube bezitters is dat Sierra bezig is met de ontwikkeling van The Hobbit. Een, zoals het zich nu laat uitzien, zeer aaibare en mooie adventure/platform mix met Bilbo Baggins in de hoofdrol. The Hobbit moet Q1 2003 klaar zijn en verschijnt exclusief voor GameCube en GBA.


♪ Het is een vreemdeling zeker, die verdwaald is zeker. ♪


♪ Daar is een roeiboot aangekomen van over de grote zee. Daar is Aragorn mee gekomen en Legolas kwam mee. ♪


♪ Zwarte piet wiede wiede wiet, ik hoor je wel, maar ik zie je niet. ♪

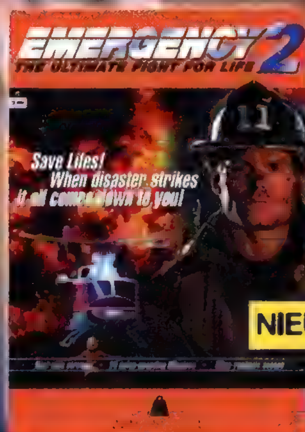

♪ Wees maar gerust mijn kind, ik ben een goede vrind. Want al ben ik zwart al roet, meen 't toch goed. ♪


Ach wat aardig, nog een marsenpijnen varken.

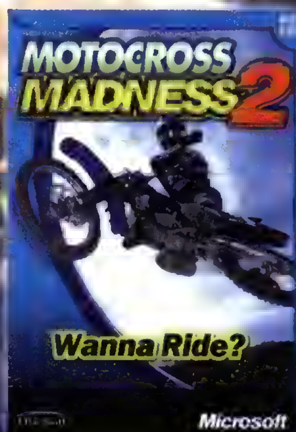

Wedden dat ie geen zak met cadeautjes bij zich heeft...


Zo, die staakt tenminste effe z'n wild geraas.

Natuurlijk haalt Roy zijn games niet in de speelgoedwinkel



EMERGENCY 2 34⁹⁹
PC CD-ROM



MOTOCROSS MADNESS 2 4⁹⁹
PC CD-ROM
VAN ~~19,99~~ VOOR



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT 14⁹⁹
PC CD-ROM
VAN ~~29,99~~ VOOR



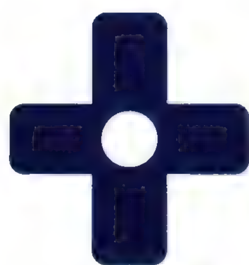
CHASE THE EXPRESS 12⁹⁹
PS ONE
VAN ~~34,99~~ VOOR



ACTION REPLAY 44⁹⁹
PS2



DARK CLOUD 19⁹⁹
PS2
VAN ~~67,99~~ VOOR



Free Record Shop, al 4 jaar DE games-winkelketen van Nederland



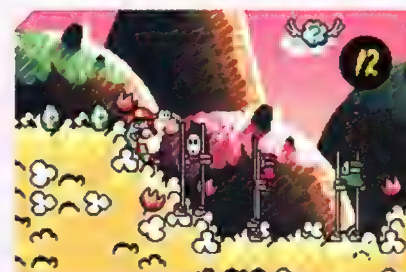
www.FreeRecordShop.nl

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl

GAME BOY ADVANCE

JURJEN	GRAPHICS	10	REPLAY	9	GAMEPLAY	9	85 SCORE

Van tijd tot tijd weet Nintendo mij te verblijden met dappere creatieve keuzes waar sommige mensen juist van gaan flippen. Vers in mijn herinnering ligt het gedoe rond Metroid 3D en Celda maar als ik de dans der moleculen naar een dieper deel van mijn grijze massa leid, herinner ik mij nog veel meer gedoe rond het vervolg op Super Mario World.
De wereld huiverde toen in 1994 de eerste screenshots van SMW2 werden geopenbaard. Mario was ineens een lief klein baby'tje dat op de rug van Yoshi voorbij kleutertekeningen werd gedragen. What the fuck?! Vergeet niet, dit waren de dagen dat Nintendo-spelers door Sega-freaks al 'kiddy' werden genoemd!
Op last van Nintendo Nederland werd ik naar een strengbewaakte bèta-versie in Parijs gevlogen om te kijken of het spel echt zo slecht was als het er uitzag. Iedereen was zichtbaar opgelucht toen ik terugkwam met een stralend gezicht en een nog stralender rapport.
"Op treffende wijze is het babythema verweven met de spelwereld, vol prachtige effecten en betoverende details", aldus een zin uit mijn toenmalige review. Laat ik er aan toevoegen dat de gameplay net zo leuk, verfrissend en betoverend is als de vormgeving. Als je deze psychedelische trip naar babyland nog nooit hebt gemaakt, is dit een verplichte aanschaf. Tien puntjes aftrek voor de cheap trick die poorten heet.



YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

XBOX

BORIS	GRAPHICS	7	REPLAY	5	GAMEPLAY	7	68 SCORE

Precies anderhalf jaar geleden zag ik Shadow of Memories voor het eerst op de PlayStation 2. Het waren de dagen dat de Dreamcast nog koning was en iedereen zijn adem inhield voor wat de PlayStation ging brengen.
Het was dan wel niet Shadow of Memories waar iedereen naar uitkeek (maar die andere topper van Konami), maar vanwege de hooggespannen verwachtingen rond de PS2 was er toch behoorlijk veel aandacht voor dit Japanse adventure.
Shadow of Memories is echt zo'n game die meisjes leuk vinden. Ik bedoel daar niks verkeerds mee want het spel heeft echt een boel te bieden. Veel verhaal, diepgang en een plot dat ontrafeld moet worden.
Allemaal dingen waar jongens nou eenmaal niet in geïnteresseerd zijn. Als een game geen oorlog, tieten of vette auto's heeft dan vloog het ook bij mij thuis regelrecht de vuilnisbak in.
Echter, toen ik eenmaal drie uur had zitten kijken hoe mijn vriendin deze game aan het uitspelen was, begreep ik de charme van het spel, uuuh voor mensen die niet van oorlog, tieten en auto's houden dan.
Nou ja, dat was toen en nu is nu en sindsdien is er geen moer veranderd aan Shadow of Memories.
Dus nog steeds geen tieten en schieten; daarom heb ik deze CD maar aan een ander vriendinnetje gegeven.



SHADOW OF MEMORIES

Maxis / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

PC

JAN	GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	70 SCORE

Dit is alweer het vijfde add-on pack van The Sims en ik vind dat het mooi is geweest. Ik eis van Maxis dat ze al haar tijd in The Sims Online stopt, er is nu genoeg uitgemelkt.
Het idee om huisdieren te houden is overigens best wel een geinige aanvulling.
Uiteraard kun je honden, katten, vogels,reptielen en nog veel meer dieren verwennen met scooby snacks, een mooie halsbandje of een luxe hondenmand.
Je kunt je virtuele huisdieren allemaal truckjes leren en deze haarballen mee laten doen aan wedstrijden, zodat je Sims trots met een bokaal naar huis gaan.
De pratende pappagaai zorgde bij mij persoonlijk voor de nodige hilariteit en als je niet van beesten houdt, kun je altijd nog in je moestuintje gaan werken en je eigen sla en tomaatjes kweken.
Op de Old Town Farmers Market kun je zaadjes kopen en daarna is het planten, besprenkelen, bewerken en oogsten. Je kunt zelfs kropjes sla verkopen voor wat extra geld in het laatje.
Er zijn weer vijf nieuwe carrières en ook de nodige extra voorwerpen ontbreken niet.
Kortom; het is allemaal weer funny maar ook erg voorspelbaar en al komen er nog 367 The Sims add-ons uit, dit was echt de laatste die ik heb besproken!



THE SIMS
BEESTENBOEL

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.turok.com

GAMECUBE

JURJEN	GRAPHICS	6	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	69 SCORE

Turok Evolution is ook op de Cube een aardige shooter, die wat gehinderd wordt door weinig evenwichtige gameplay en een slordige afwerking.
De wisselvallige A.I. is het grootste minpunt. Vijanden zijn ruwweg onder te verdelen in twee soorten: de domkoppen en de telepaten. De domkoppen gedragen zich alsof ze op de bus staan te wachten, zelfs wanneer je ze enkele pijlen in hun bast jaagt. De telepaten lijken over een ingebouwd indianenalarm te beschikken, ze weten precies waar en wanneer je opduikt, vaak nog voordat jij dat weet.
"We maken voor alle drie versies een speciale engine, zodat de sterke punten van ieder stuk hardware optimaal worden benut", vertelden de woordvoerders van Acclaim mij in Londen en Texas. Dit blijken mooie woorden (lees grove leugens) als ik de drie eindproducten vergelijk.
Acclaim heeft Turok Evolution ontwikkeld voor de Xbox, en de code gewoon zonder al te veel extra moeite gepoort naar PS2 en Cube.
Als je kunt kiezen, is de Xbox-versie dan ook de versie die je moet hebben.
Evolution is geen slechte shooter, zoals de voorgangers ook nooit echt slecht waren. Als er geen andere shooters voor de Cube-beschikbaar waren had je een aanschaf kunnen overwegen, maar met de komst van het briljante TimeSplitters 2 is dit niet meer nodig.



TUROK EVOLUTION

PLAYSTATION 2

SCORE 95

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9




Als ik zo'n kop had, deed ik op zeker een integraal helm op. Ook als ik niet op de motor zat.


En als mijn vrouw zo'n reet had... was het mijn vrouw niet geweest.


"Verdomme dat ding gaat nog langzamer dan Jan tijdens het karten!"

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Back to the 80's. Er zijn al Televisie programma's over geweest maar nu is er ook een game die de hoogtij dagen van coke, vreemd geklede artiesten en TV series als Miami Vice weer terug in de spotlight zetten.

Miami Vice, ik zei het hierboven al, is misschien wel de meest karakteristieke serie van de jaren 80 geweest. Heel jong Nederland zat aan de buis gekluisterd toen deze serie zijn eerste seizoen beleefde. Ongetwijfeld waren de makers van GTA:Vice City ook grote fans want de avonturen van Sonny Crocket en Ricardo Tubbs staan centraal voor de nieuwe GTA game: Vice City. Cocaïne hoeren, sportwagens en heel veel Art Deco, de typische pastel bouwstijl waar Miami Beach zo om bekend staat. Het komt allemaal terug in deze game en het is met zoveel gevoel voor stijl gedaan dat ik vanaf het moment waarop de game opstartte met me bek op en op de bank heb gezeten. Het begint al bij de intro. Een Commodore 64 scherm start op en een onzichtbaar figuur typt in: Load "Vice City" en de tekst "press Play On Tape" zorgt dat ik in een klap terug ben in de dagen dat ik als 10 jaar oud kereltje games speelde op mijn C6. Het was midden in de jaren 80 en omstreeks diezelfde periode probeerde de Italiaanse Maffia voet aan de grond te krijgen in het coke paradijs Miami.

BETER DAN GTA3

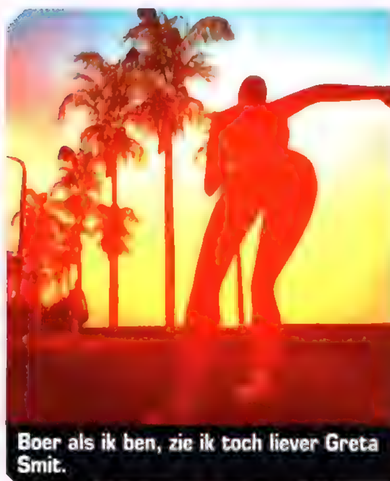
Tommy Vercetti is net vrij uit de gevangenis. Hij heeft 15 jaar gezeten en hij is klaar om weer aan de slag te gaan voor zijn familia. Zijn oude partners zien hem echter liever verhuizen naar Miami alwaar hij moet proberen om een stuk van de lucratieve coke business naar zichzelf en de Maffia toe te trekken. Je wordt echter genaaid en het is zeg maar dag met je handje tegen die groene flappen en het witte poeder. Gelukkig weet Tommy zijn mondje goed te roeren en gaat dan al snel op eigen houtje op onderzoek uit.
Op deze manier rol je van de ene naar de andere betweters die aanwijzingen hebben over wie je genaaid zou kunnen hebben. Kortom je zult weer missies moeten voltooien om verder te komen in jouw zoektocht. Dit zijn uiteraard de gebruikelijke opdrachten, zoals het elimineren van big bozo's met behulp van een kettingzaag (yeah, zie kader voor meer ludieke wapens) of het opblazen van in aanbouw zijnde kantoor panden met een RC helikopter. Anders dan in GTA3 heb je nu daadwerkelijk het idee dat je wat verder komt met jouw opdrachten.

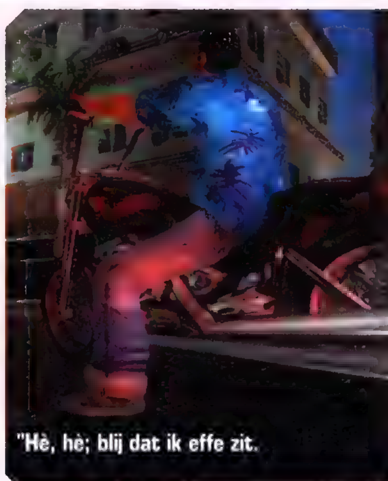
PRON

Het verhaal gaat deze keer een stuk dieper. Het is niet langer alleen maar de bedoeling om rond te rennen en de ene na de andere sleutelfiguur af te maken. Nee, deze keer is het anders. Als je eenmaal een aantal missies hebt gedaan, kun je onroerend goed kopen en naarmate je meer bezit krijgt en rijker wordt, krijg je er automatisch een taak bij. Je bezit beschermen tegen laue gang members, corrupte agenten en andere criminelen. Het is de perfecte toevoeging op GTA3 want alle vrijheid die je hebt in dit spel, krijgt opeens betekenis. Je kunt ook echt wat nuttigs doen.
Waar je aan moet denken als we het over onroerend goed hebben, hmm, je zou een stripclub kunnen kopen,

Rockstar / Take 2 / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.gtavicecity.com


Bij ons thuis doen we dat op het toilet en met de broek uit.


Boer als ik ben, zie ik toch liever Greta Smit.


"Hè, hè; blij dat ik effe zit.

of een taxicentrale, of een auto dealer. Maar onze favoriet is toch wel de Porno filmstudio.

HURKEN

De controles zijn ten opzichte van GTA3 niet veranderd. Wel heeft Tommy wat nieuwe moves meegekregen. Zo kan hij nu hurken en je verbergen achter objecten, wat weer handig is als je midden in een shootout zit. Bovendien kun je nu uit rijdende wagens springen. Dit levert je echter wel wat blauwe plekken op maar daar kunnen we mee leven.

Een ander nieuwtje is het lock on systeem, dat is net even anders maar oogt wat beter. Ook het switchen tussen verschillende doelen is wat vergemakkelijkt. Dat scheelt weer als je een zooitje FBI agenten achter je aan hebt zitten. Want deze jongens zijn een stuk moeilijker om zeep te helpen dan de mannen in het blauw in GTA3. ◄

VOERTUIGEN

GTA3 had er natuurlijk al aardig wat, maar GTA:VC overtreft zijn voorganger. Niet alleen wat betreft aantal wagens maar ook wat betreft verschillende wagens. Want naast de gebruikelijke vierwielers (van Ferrari's tot bestelbusjes) en boten kun je nu ook tweewielers gebruiken om jezelf te verplaatsen. Naast de neppe scooters kun je ook plaats nemen op dikke choppers of dope motoren. Bovendien kun je als je weg rijdt even een wheelie maken. Niet alleen bestuur je de voertuigen die zich gebonden voelen aan de zwaartekracht, wat dacht je van een klein vliegtuig. Of je neemt plaats in een helikopter, de controles zijn even wennen maar dan heb je ook wat. Als je overigens bent opgestegen, geniet dan even van het uitzicht, kun je meteen zien hoe groot Vice City eigenlijk is (twee keer zo groot als het eiland in GTA3). Big ups aan de mensen van Rockstar daarvoor.

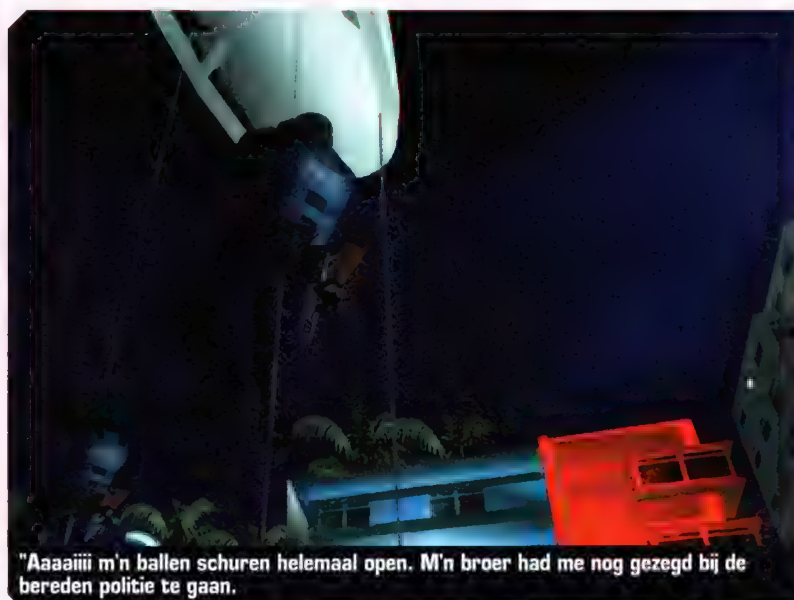
WAPENS

In GTA 3 had je de Ammunation, in Vice City keert je lievelingswinkel terug. Dit keer is hij wat overzichtelijker gemaakt en heb je de keuze uit nog meer verschrikkelijk wapentuig (40 stuks in totaal). Overigens hoef je niet bij de Ammunation naar binnen te wandelen om wat moordwapens te halen. Wat dacht je van een plaatselijke Praxis. Wij hebben onze favoriete wapens op een rijtje gezet:

- Shot gun
- Sniper Rifle
- Assault Rifle
- Uzi (Drive by shootings powertool)
- M 60
- Kettingzaag
- Schroevendraaier
- Zakmes
- Hamer
- Honkbalknuppel
- Katana

MINIGAMES

Weet je nog in GTA3 als je wat aan het kluite was in Liberty City. Dan sprong je in een taxi en ging je mensen rondbrengen. Ze zijn terug. Maar dit maal niet alleen de taxi, ambulance, politie en brandweer missies. Nee nu kun je ook pizza's rondbrengen. En die pizza's bezorgen werkt hetzelfde als een drive by shooting. Alleen gooi je ditmaal met pizza's naar je klanten.


"Aaaaiiii m'n ballen schuren helemaal open. M'n broer had me nog gezegd bij de bereden politie te gaan.

CONCLUSIE JEROEN

Grand Theft Auto Vice City is da bomb, geloof me maar. Ok het mag allemaal wat minder vernieuwend zijn maar wat de fuck. Vond je GTA3 helemaal te gek dan ga je opzeker deze shit ook tof vinden. Dus als je hem op 8 november nog niet gehaald had, doe het nu !!.

CONCLUSIE BORIS

Grand Theft Auto: Vice City gaat door waar GTA 3 gebleven was en dat is goed nieuws. In die zin dat het de gameplay in ieder geval dieper weet te maken en dat het spel ook deze keer weer tot in de puntjes is verzorgd. Ik heb me suf gelachen om alle characters en de meesterlijke radio commercials die langs komen. De soundtrack is een feest van herkenning voor iedereen die van de 80's houdt. De gekozen tracks zijn perfect en dan heb ik het natuurlijk nog niet gehad over de auto's.

De Nationale TelecomBon

De hotste kdo bon van Nland



Breakdance, skaten, hanging out or whatever, je doet waar je zin in hebt. Maar eigenwijs of niet, ook jij bent wel 's jarig of geslaagd. En omdat je alleen doet wat jij wilt, krijg je vaak van die kdo's waar je net ff niks aan hebt. Dus ben jij vast helemaal in voor de Nationale TelecomBon, de hotste kdo bon van Nland. Als je die krijgt, kun je 'r zelf prepaid telefoonkaarten, ringtones, frontjes, headsets en eigenlijk alles van kopen dat met je mobiel te maken heeft. Da's mooi, want bellen en sms-en doe je waarschijnlijk nog meer dan breakdance of skaten. Check www.telecombon.nl, dan zie je waar iedereen terecht kan voor zo'n hotte bon van 5, 10 of 20 euro, zodat jij voortaan 'n kdo krijgt waar je echt wat aan hebt.

IT'S FUN TO GIVE, IT'S FUN TO GET!

Check www.telecombon.nl voor 'n kdo waar je echt wat aan hebt.









Rage / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www rage.com

PLAYSTATION 2

J.J. GRAPHICS 5 REPLAY 5 GAMEPLAY 5 50

Welkom bij de TELEAC-cursus 'Hoe verneuk ik een in potentie aantrekkelijke game'.

TWIN CALIBER

Allereerst hebben we een vernieuwend idee nodig. Hmmm, laten we twee mannen nemen, die samen een mysterie moeten oplossen. Een duister mysterie dat zich afspeelt rond een kerkhof vol rottende zombies. Deze onwelriekende onmensen dienen de twee gezamenlijk aan flarden te blaffen. Daarvoor beschikken ze allebei over twee wapens, één in elke hand. De gamer kan de guns onafhankelijk van elkaar bewegen met behulp van de twee analoge sticks van zijn controller. Bedoeling is dat zo kunstig mogelijk te doen. Gewoon karkassen recht toe recht aan kapot knallen levert minder punten op als een corps voor je wegmaaien en de tweede schuin achter je.

Het liefst speelt de gamer met een maat en dan kijken wie de meeste punten bij elkaar knalt. Een alleraardigst concept, dat Twin Caliber, naar wij dachten...

KLAMME BOXER

Met dergelijke concepten scoor je doorgaans goed bij veel hardcore gamers en helemaal bij journalisten. Die krijgen bijkans een klamme boxer van vernieuwende gameplay. Hoe kunnen we er nu voor zorgen dat dit potentiële succes gedowngrade wordt naar middelmatige budgetshit?

Stap 1. Programmeer de gameplay zo lineair als de Afsluitdijk. Je hoeft niet zelf te lopen in TC, dat doet de PC voor je.

De gamer dient slechts te mikken en zijn duimen lens te drukken op de schietknoppen. Eén level leuk, twee misschien ook nog wel, maar daarna wordt het eendimensionaal.

Stap 2. Zorg voor PS2-onwaardige graphics. Beide heren lopen op onzichtbare rails door een onkwetsbare omgeving heen. Waarom dan kiezen voor lelijke, PSX-achtige realtime gerenderde achtergronden en niet voor mooie Resident Evil-achtige pre-renderd achtergronden? En als de animaties van de helden en zombies nu fraai waren, maar nee hoor, een club spasten beweegt nog soepeler.

Stap 3. Maak de beperkte gameplay frustrerend. Het mikken met de twee analoge sticks levert je schizofrenie op. Er is soms geen logica te ontdekken in het bewegingspatroon van de beide handen, helemaal omdat de richtlijnen uit de guns, regelmatig niet corresponderen met de lopen van de wapens. Daar komt nog eens bij dat je partner regelmatig voor je snikkel gaat staan, en probeer hem dan maar eens niet te raken.

Stap 4. Overdrijf de arcade gameplay zover dat zelfs Quentin Tarantino er plaatsvervangende schaamte van krijgt. De zombies spatten om de 20 seconde Matrix-stijl uit elkaar. In het begin heftig, maar na vleeseruptie 320937 saai en dodelijk voor de snelheid.

Stap 5. Zorg voor extreem lastige eindbazen om ook de laatste, hardleerse gamer af te schrikken.

Tot zover de cursus 'hoe verneuk ik een in potentie aantrekkelijke game', bedankt voor uw aandacht en graag tot ziens.


'Derde verdieping: 'lingerie, speelgoed en kogelregens.'


Nog een tip uit de cursus: 'altijd van je af schieten'.

Firefly Studios / GoD / Contact Data / Tel: 076-5484848 / http://stronghold.godgames.com/crusader

PC

SKATE GRAPHICS 7 REPLAY 9 GAMEPLAY 8 84 SCORE

Het vervolg op Firefly's Stronghold neemt je voor de verandering mee naar de periode waarin Engelse kruisvaarders het Midden-Oosten onveilig maakten.

STONGHOLD CRUSADER

De meeste RTS-games waarin ridders en kastelen te vinden zijn, spelen zich voor zover ik weet in Europa tijdens de Middeleeuwen af. Ik ben dan ook nog niet veel games tegengekomen waarin de woestijnen in het twaalfde-eeuwse Midden-Oosten als podium dienen.

Crusader doet dat wel en tijdens het spelen van de game wordt al snel duidelijk dat Firefly daar goed aan heeft gedaan. Het feit dat het draait om de confrontatie tussen de Arabische heerser Saladin en zijn legers en de kruisvaarders onder leiding van koning Richard, maakt het spelen er een stuk interessanter op. Beide kampen hebben immers niet alleen compleet verschillende handels- en denkwijzen maar ook andere typen wapens en strijdkrachten. Dat dit alles in woestijngebieden plaatsvindt, zorgt er uiteraard voor dat je als speler een andere werkwijze dient te hanteren dan in de meeste city builders en RTS-games.


Kijk die effe blij zijn met z'n ingebonden exemplaar van de 100e PU.

BALANS

Was het in het eerste deel nog zo dat je gaandeweg gedwongen werd om je te focussen op óf het management-gedeelte óf het combat-gedeelte, nu is dat veel meer in balans gebracht. Het is nu zaak om beide elementen goed onder de knie te krijgen, want je zult je evenveel met het ene als het andere bezig moeten houden.

Dit brengt natuurlijk een hele hoop gedoe met zich mee maar dankzij de simpele gameplay en de overzichtelijke interface (al zou deze tijdens gevechten iets uitgebreider mogen zijn), kun je door de bomen gewoon het bos blijven zien.

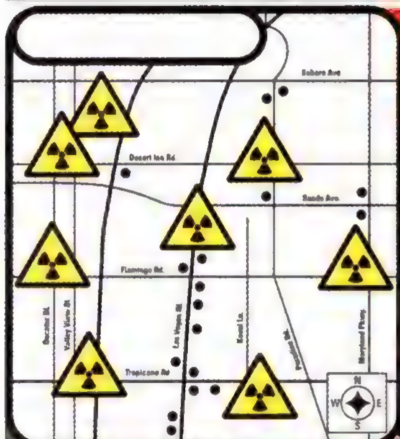
Hou je volk tevreden door ze niet te veel belasting te laten betalen, zorg voor voldoende levensmiddelen en goede voorzieningen, bouw een kasteel dat potentiële indringers het dun door de broek laat lopen en kom met een goede strategie en tactiek wanneer je de strijd aan moet gaan met vijandelijke troepen. Het vergt 't nodige organisatietalent maar je krijgt geen moment het gevoel dat je de controle over het geheel verliest.

Grafisch is er helaas niet veel verbetering te bespeuren ten opzichte van z'n voorganger maar gelukkig maakt al het andere dat meer dan goed. De Arabische klanken die door mijn speakers schallen, zorgen voor een lekker sfeertje en ook de spreekvaardigheid van je peeps is dik in orde. Verder is de A.I. weer wat opgekrikt en zijn de gebieden een stuk groter dan voorheen.

Nog een groot pluspunt; naast de gebruikelijke singleplayer, online multiplayer en level-editor is er nu ook een zeer uitgebreide Skirmish mode (liefst vijftig gevarieerde missies) die ervoor zorgt dat de snelkoppeling van Crusader nog heel lang op mijn bureaublad zal blijven. Nice one, Firefly.


Het is groen en houdt van draaimolens? Kermis de Kikker.

GODZILLA®



速報！

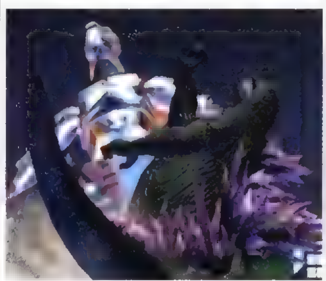
ゴジラ目「！

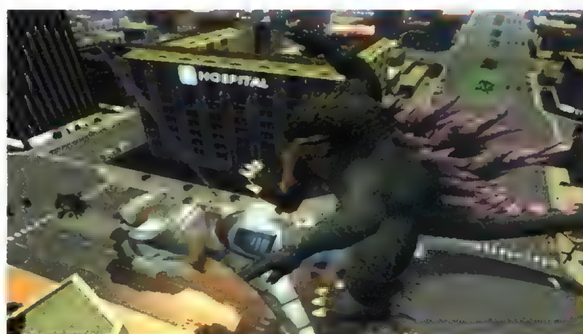


今後の最新情報と新たな展開については、godzillagame.com をご「 下さい。



キック、パンチ、ジャンプ、その他のミサイル技や防備といった破「技能に加え、凄まじいコンボシステムや、オリジナル鉄「での各種怪「「特の特殊攻「技を「見しよう。





世界中の主要都市各地で巨大怪「が次「と目「されております。これらの怪「が、ここ最近、地球的規模でなされている大規模破「の原因であり、政府はこれらの恐怖怪「に「抗するため、元祖東「ゴジラを「動させることを決定しました。



Now available on Gameboy Advance and Gamecube!



世界支配をもくろむ地球外生物は、「に地球に降りたち、いまや地球資源をうばい、人間を奴隷化しようとしています。彼らはマインドコントロ「ル光線で、ゴジラの永遠のライバルたちをまんまと支配しています。

地球の運命が掛かっている。巨大なスケールの最強怪獣たちとの闘いが、他の追随を寄せ付けぬ圧倒的巨編スペクタクルをお約束します。防衛軍も特別参加。我々の都市を守るため、只一つの指令を全うする：撃って、撃って、撃ちまくれ!

4 PLAYER FIGHTING MAYHEM

CHOOSE FROM MANY MONSTERS AND 5 MODES OF PLAY



FOIL AN ALIEN PLOT TO RULE THE WORLD

ATARI

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589388 / www.ea.com — XBOX

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 83

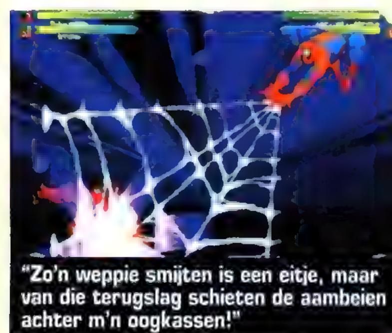
2D beat'em up is niet dood, het was niet dood en het zal nooit dood gaan. Tot die conclusie kom ik nadat ik opnieuw een Marvel vs Capcom game heb gespeeld.

MARVEL VS CAPCOM 2

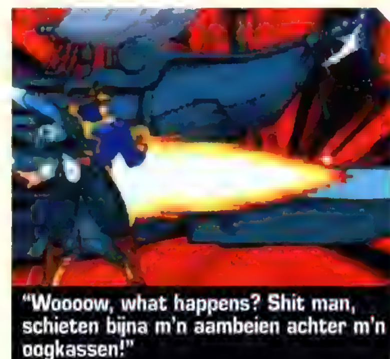
Wat is toch de charme van 2D beat'em ups? Laatst nog hebben we met z'n allen een Mortal Kombat arcadekast naar de tweede verdieping van de GameKings studio gedragen. Toen het ding er eenmaal stond en de halve PU redactie ongeveer door zijn rug was gegaan, werd er vervolgens nog tot diep in de avond op gespeeld.
In de eerste plaats is de gameplay van de oude Mortal Kombat natuurlijk geweldig maar ook de goede herinneringen aan een onbezorgde zaterdagmiddag in de arcade op het Rembrandplein in Amsterdam, kwamen weer terug.
Misschien dat gamers dat gevoel ook hebben als ze Marvel vs Capcom spelen. Het doet ze weer denken aan die gouwe ouwe Streetfighter tijd. Deze game was magisch, dit was de standaard. Zo moest een beat'em up zijn: snel, mooi en vooral spectaculair.
Tel daarbij op dat de gameplay al een paar jaar terug geperfectioneerd is en je begrijpt dat elke nieuwe Marvel vs Capcom of Streetfighter game eigenlijk een soort gedicht is dat wordt opgedragen aan de 'gameplay over graphics' filosofie.

2D SPECTAKEL

De succesgames van nu zoals Tekken, Soul Calibur en Virtua Fighter kennen eigenlijk nog steeds dit principe. Oké, misschien zijn de graphics wat realistischer geworden maar de beat'em up basiswetten gelden nog steeds.
Overigens, begrijp ik de gamers die trouw blijven aan een serie als Marvel vs Capcom volkomen. 2D beat'em ups zijn nu eenmaal veel sneller dan 3D en als het toch niet allemaal semi-realistisch hoeft te zijn, kun je ook echt alles uit de kast halen.
Marvel 2 doet dat dan ook. Net zoals de Dreamcast-versie, kent de Xbox-versie ook de nodige spectaculaire ingrediënten. Eigenlijk is de game precies hetzelfde op de Dreamcast als op de Xbox, zelfs de graphics zijn hetzelfde maar ja, daar kies je dan ook voor met zo'n game.
Neemt overigens niet weg dat deze titel een klassieker is die je als rechtgeaarde beat'em up fan eigenlijk niet mag missen. Hij is al een jaartje oud maar dat zien we deze keer dan maar even door de vingers. ◄


"Zo'n weppie smijten is een eitje, maar van die terugslag schieten de aambeien achter m'n oogkassen!"


"Nou jongens, laat maar horen. Schieten we z'n aambeien achter z'n oogkassen? Nou, zeg 't maar."


"Woooow, what happens? Shit man, schieten bijna m'n aambeien achter m'n oogkassen!"

Bumblebeast / HD Interactive / www.bigscaleracing.com — PC

J.J. — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — 67

Tadaa..... daar is weer eens een Nederlands product! Iedereen die ons kent, weet dat we daar van binnen altijd een beetje warm van worden. Sterker nog, dat zijn de enige momenten waarop we de neiging hebben de cijfers iets zonniger weer te geven...

BIG SCALE RACING

Echt rijk zullen de mannen van Bumblebeast helaas niet worden van de game rond de modelraceauto's die iedereen als kind wilde hebben, maar nooit van pa en ma kreeg. Daarvoor rammelt het geheel iets te veel.
Big Scale Racing is een sim; dat merk je aan de echt bestaande modellen, de echt bestaande banen en de serieuze rijstijl van de bolides. Het is dus geen Re-Volt, waar je vette arcade gameplay voor je kiezen kreeg. Bij BSR moet je net als in bijvoorbeeld F1 2002 op de juiste momenten remmen, de geschikte plek op de baan zoeken om in te halen, et cetera.

GERAMD

Het rijden op zich verloopt prima. De wagens reageren snel op je stuurbewegingen en remmen en gas geven voelt lekker aan.
Helaas verpesten de medeweggebruikers de lol behoorlijk. Zoals eerder gesteld kun je een race alleen winnen als je op de juiste momenten remt en gas geeft. Helaas hoeven de CPU's zich niet aan die regel te houden; die speren vol de bocht in, ook als jij daar nog rijdt.
Zo kwam het dus meerdere malen voor dat ik een opponent op het lange stuk er keurig uit gaste en remde, om vervolgens bij de daaropvolgende bocht frontaal geramd te worden, eenvoudigweg omdat hij veel later kan remmen.
Misschien is dat bij het echte modelracen ook wel zo, maar ik werd er gek van en het komt de racefun niet ten goede. De verloren tijd haal je zeker op het eind van de rit (drie minuten racen per wedstrijd) echt niet meer in.

DRUISTIG

Tel daarbij op de je slechts zes banen ter beschikking hebt, de niet meer dan redelijke graphics en de vele bugs en 'lag' en je hebt een game die net een voldoende haalt.
Ik moet desondanks toegeven dat BSR me behoorlijk fanatiek maakte. Vaak wel om de verkeerde reden. Door de bugs en de soms wat druistige A.I. lukte het me niet om bepaalde races te winnen. En als iets me niet lukt, wat me wel zou móeten lukken, dan word ik gek en agressief. Vraag het maar aan m'n vriendin, want die wil om die reden nog steeds niet met me samenwonen. ◄


Twee raceauto's naast elkaar, niks bijzonders zou je zo zeggen...

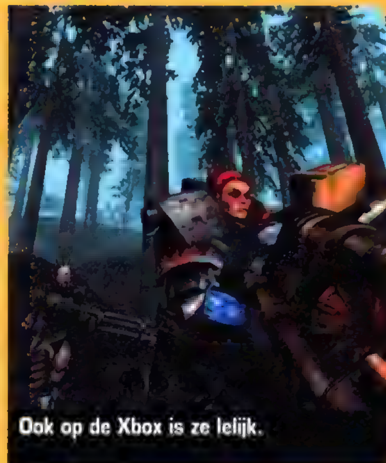

Sapperdeflap, wat zullen we nou beleven; die karretjes kunnen niet tegen de regen!

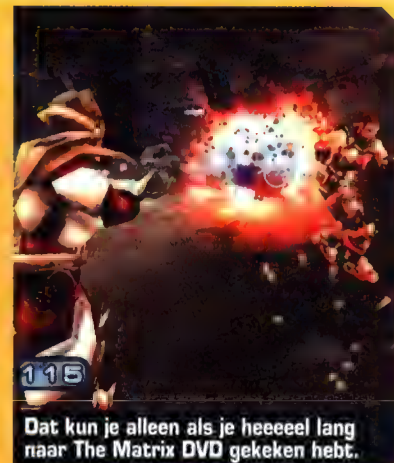

Voor die auto's gaat het nog wel, maar je zal er in zitten zeg...

MICROSOFT BLIKT


Zo'n baby geeft je als het ware een nieuwe stoot levensenergie... toch Niels?

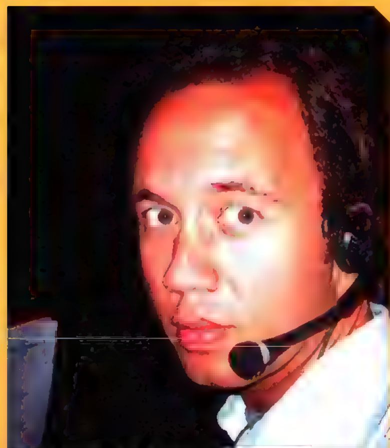

Deze ninja is vanwege z'n hobby als degenslikker ook bekend als Deep Throat.


Ook op de Xbox is ze lelijk.


Dat kun je alleen als je heeeeel lang naar The Matrix DVD gekeken hebt.

Was het vorig jaar een dolle boel in het zonovergoten Cannes, dit jaar hield Microsoft haar exclusieve Xbox event in Sevilla, in een heus afgehuurd pretpark welteverstaan. PU checkte de games, reed een ritje in de wildwaterbaan en ging op zoek naar het antwoord op die ene brandende vraag: 'How Many Dinosaurs Do You Have In This Game?'

Met maar liefst vier man reisde PU af naar XO2, Microsoft's eigen Xbox event. Tja, als je een TV-programma maakt (GameKings) gaan opeens nóg meer deuren voor je open. Boris, Dre, Niels en Jan mochten zich twee dagen vermaken met de nieuwste Xbox games voor nu en volgend jaar. Alhoewel, twee dagen... gedurende de trip hebben we minstens 22 uur in vliegtuigen, vertrekhallen, bussen, taxi's, nog meer bussen en nog meer vliegtuigen gezeten. Het traject Amsterdam-Frankfurt, Frankfurt-Sevilla vonden we dan ook een ietwat omslachtige route.
Uiteindelijk voegden we ons om negen uur 's avond op Isla Magica (een stoffig Cowboy pretpark) bij het gezelschap op het moment dat net het officiële gedeelte van de presentatie plaatsvond.


Niels met de Communicator; via satelliet verbonden met de babyfoon thuis.

RARE

Die presentatie was behoorlijk indrukwekkend. Zo zagen we ingame beelden van Project Gotham 2, Unreal Championship, Sega GT, Splinter Cell, een nieuwe action RPG van Climax genaamd Sudeki en nog heel veel meer.
Dre filmde het hele spektakel terwijl Boris potjes bier haalde. We verslikten ons bijna in het gerstenat toen we Conker (je weet toch, die van zijn Bad Fur Day) opeens op een groot scherm zagen dolen. Juist, het betrof de aankondiging dat Microsoft Rare heeft opgekocht (voor het luttele bedrag van 273 miljoen dollar). Een flinke rechtse hoek richting Nintendo aanhang... en iedereen die opeens beweert dat Rare niks meer voorstelt, laat zichzelf wel heel erg kennen. Het blijft wel wennen want Perfect Dark Zero (met een wat meer cartoony Joanna), Banjo-Kazooie en Conker komen dus naar de Xbox. Ook Kameo: Elements of Power, een game die al een tijdje in de maak was voor de Cube, komt nu exclusief naar de Xbox. De game was zelfs al voor een groot deel speelbaar (zie de preview sectie). Het kan raar lopen...

UNREAL CHAMPIONSHIP

Nadat Jan een ritje in de wildwaterbaan had gemaakt (en angsthazen Niels en Boris vanaf de brug bier over hem heen gooide) was het tijd om eens een potje Unreal Championship te spelen. Online via een prototype werkende Xbox Live opstelling met een heuse Headset op onze koppies. Deze Communicator komt samen met een microfoon zodat je tegen elkaar kunt ouwehoeren tijdens het gamen.
Tijdens Unreal Championship resulteerde dat enkel in geblaat. We telden tijdens drie minuten spelen ongeveer 85 x Fuck, 12 x Aargh!, 56 keer Eat This en 39 x Die Sucker! Het geluid was overigens matig, soms net of je een zak chips openrukte: kraak, piep, kras. Grappig is dan wel weer dat je stemvervorming kan kiezen en bariton Ed dus bijvoorbeeld opeens als een bang schoolmeisje kan klinken. Tijdens stealthy shooters zoals SWAT voor de Xbox of over een tijdje Battlefield 1942 kan het natuurlijk wel degelijk bijdragen aan de gameplay. Als mensen zich tenminste weten in te houden en geen onzin uit gaan kramen.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Ook Snake was van de partij in de Xbox game MGS2: Substance van Konami. Wat zijn nu precies die

XBOX LIVE

Schrijf maar in je agenda: 14 maart 2003. Dan moet Xbox Live een feit zijn in Europa. Je kunt dan met één gamertag alle Xbox games online spelen (die games die online modes hebben, natuurlijk). Nooit meer hannesen met verschillende passwords dus.
De komende maanden wordt getest in Engeland, Frankrijk en Duitsland, maar precies een jaar na de Xbox launch in Europa zal in Nederland (en nog zeven landen) Xbox Live online zijn.
Voor 59,99 euro koop je dan een starterpakket. Daarvoor krijg je een Headset Communicator, twee games (Whacked! & MotoGP die beide online kunnen, duh!) en een lidmaatschap dat twaalf maanden duurt.
Microsoft is erg zeker van zijn zaakjes en het ziet er naar uit dat dit een zeer solide stappenplan is.
Dat betekent dus dat je ook op je Xbox volgend jaar lente tegen gamers mag fraggen in Unreal Championship en Ghost Recon X. Geen slecht vooruitzicht dachten wij zo.
Wie de breedband voor Xbox Live gaat leveren in Nederland (KPN, Wannadoo, Xs4all), is nog niet bekend.

JAN



Hoofdstuk 3: Waarin onze held Ronald ineens ziet dat ie de verkeerde kant op rijdt. Te laat komt voor de belangrijke wedstrijd tegen Celtic. En straf krijgt van Dikkie Dik.

'substantiële' extra's in deze game? Oké, allemaal even opletten. Je krijgt naast de originele game, 200 VR missies waar je je zelf kunt bekwamen in sneaken en sluipen en vijf extra Snake Tales.
Vooral die vijf extra stand alone missies klinken erg aanlokkelijk aangezien je in het originele MGS2 niet al

VOORUIT

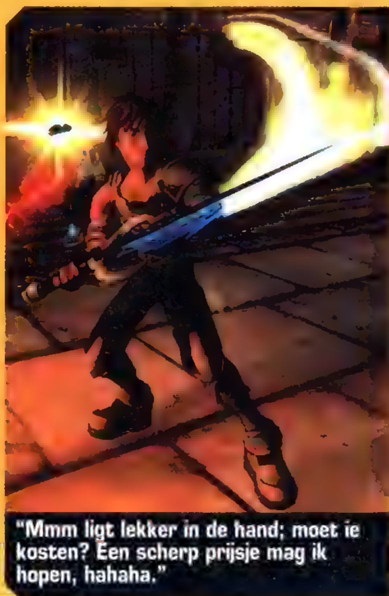
te veel met Snake kon spelen. Ook zijn, volgens Konami, de controles wat verfijnd ten opzichte van de PS2 game. Om het hoekje leunen doe je met de trigger buttons en als je de pookjes indrukt, wissel je tussen firts-person view. Het speelde in ieder geval erg lekker.

STEEL BATALLION

Het was een warm weerzien met Steel Battalion. De absurde, maar o zo vette mechgame van Capcom waar je een monsterlijk grote controller van een meter breed bij krijgt. Je kunt er om lachen en het ding kost een paar centen (game + controller 199 dollar), maar je hebt dan ook wel voor het eerst in je leven het gevoel dat je echt in een kolossaal stuk oorlogstuig zit.

De verschillende joysticks, poken, switches en oplichtende knoppen, evenals de drievoudige voetpedalen maken het helemaal af. Dit is gewoon dé ultieme mech ervaring. Of het ding ooit te koop zal zijn in Europa en voor hoeveel? We wachten het af.
In Japan is Steel Battalion overigens een groot succes en vliegen de dozen over de toonbank. Maar ja, Japanners zijn dan ook rare jongens...


"Snel GameKings begint bijna en ze hebben een special over XO2."


"Mmm ligt lekker in de hand; moet ie kosten? Een scherp prijsje mag ik hopen, hahaha."


Ja Boris, Steel Batallion besturen is heel wat anders dan het pientere pookje van je Koreaanse trapauto.

HOW MANY DINOSAURS?

Je verbaast je elke trip weer hoe vaak gamejourno's van die stupide standaardvragen stellen. De PU is inmiddels bij een slordige 84.676 perspresentaties geweest en iedere keer komen dezelfde stoffige vragen langs.
Ook toen Peter Molyneux zijn prehistorische game BC toelichtte in een 'unplugged sessie' waren er weer vragen van het kaliber *"How Many Dinosaurs Do You Have In The Game?"* Neem daarbij het weerzinwekkende Engels van de meeste Fransen, Duitsers en Spanjaarden en je krijgt een even komisch als tenenkrommend resultaat. Hier hebben we de meest voorkomende clichévragen voor je verzameld:

How many levelz doez thiz game have?	*(Gamespieler Duitsland)*
How many polygons do the zombies have?	*(Xbox Informer, Polen)*
When wull thuz game bi releazed?	*(Total Gamers Inc., Frankrijk)*
Will you be able to play PC games on the Xbox?	*(Xbox United, Engeland)*
What is your opinon about illegal copies?	*(XXX magazine, Griekenland)*
Howz many weapons are in ze game?	*(Gamers & Games, Duitsland)*
Are you gonna do a RPG version of Halo?	*(Game Drunks, IJsland)*


Boris zoekt wanhopig naar de achteruit.

PLAYSTATION 2

Volition / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.redfaction2.com

SCORE 80

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8



Red Faction II is een aangename adrenalinestoot vol spektakel. De game lost niet alle verwachtingen in maar weet als sequel zeker te overtuigen.



RED FACTION 2

Het shooter genre begint zich steeds meer thuis te voelen op de PS2. Na het uitstekende TimeSplitters 2 is er nu het futuristische knalfestijn Red Faction 2.

Het is vijf jaar na je avonturen op Mars in het originele Red Faction. Het corrupte regime onder leiding van dictator Sopot regeert met harde hand maar jij komt, samen met een groep supersoldaten, in opstand. En dat blijft niet bij demonstreren met spandoeken of het aanbieden van handtekeningenlijsten. Je pakt de wapens op en zet een plan uit om de snode regering voor eens en voor altijd omver te werpen.
Jíj bent in dit geval Alias, een explosieven-expert van een soort futuristisch A-Team. Je vecht sommige missies samen met (een deel van) je team van vijf specialisten, andere voer je moederziel alleen uit.
Je moet overigens niet al te veel verwachten van je team. Ze doen hun ding, hebben een eigen A.I. maar jij bent dé man en zij geven je backup. Door de inbreng van het team krijg je wel meer een filmgevoel dan in het originele RF, waar je eigenlijk alleen maar via een radiozender in contact stond met je teamgenoten.

DUBBELE GUNS

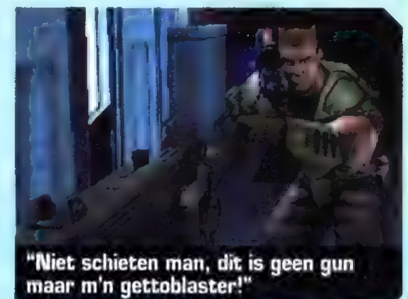
Het samenwerken komt onder andere tot uitdrukking in missies waarin bijvoorbeeld een van je teamleden een voertuig bestuurt en jij de gun ter hand neemt om de vijanden in de omgeving eens flink onder handen te nemen. Andere voertuigen passeren eveneens de revue (hoovers, tanks, onderzeeër) en dit zijn vermakelijke onderbrekingen op de delen die je per voet aflegt.
De game bestaat puur uit actie en de wapens zijn lekker fel. Er zijn vijftien schietijzers in totaal en ze komen uiteraard met alternate firemodes. Ook is er een sloot aan granaten en ontbreken de batches-charges niet (opplakbare en via afstandbediening tot ontploffing te brengen mijnen). Het vetst zijn de dubbele guns en de uzi's. In iedere hand neem je een wapen en met R1 en L1 bedien je ze onafhankelijk; John Woo effect in optima forma.

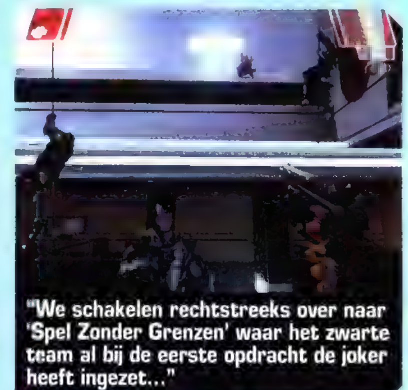
KAPOT

Over het uiterlijk van Red Faction 2 heb ik een beetje een dubbel gevoel. De omgevingen en locaties doen een beetje ongeïnspireerd aan en het lijkt soms net of er een grauwe waas over de graphics heen ligt. Andere levels hebben dan wel weer die look van een wereld in de greep van een dictator en zijn knokploegen.
De regeneffecten mogen er zijn. Deze keer wordt de Geo-Mod engine beter gebruikt dan in het origineel, maar nog steeds is het niet zo ver doorgevoerd als je zou willen. Je kunt nu (gelukkig) meer kapot knallen en in sommige missies zul je het destructieve karakter van pilaren, muren en bruggen zeker moeten gebruiken. Veilig verschansen achter een stenen paal is er dus niet meer bij.
In andere levels voegt de Geo-Mod techniek gewoon een extraatje toe en kun je voor de fun glassplinters en brokken steen in de rondte knallen, zonder dat het impact heeft op de gameplay.

MULTIPLAYER

Een beetje console shooter heeft dezer dagen multiplayer en ook Volition blijft niet achter. Je kunt met z'n zessen gamen, bijvoorbeeld met vier spelers van vlees en bloed en twee bots. Er bestaat een minieme kans dat dit op 't allerlaatst toch weer wordt teruggebracht tot de traditionele vier spelers maar hopelijk houdt Volition voet bij stuk.
Naast de bekende DM modes en een trits varianten, komt de ontwikkelaar met eigen samen te stellen bots. Naast hun A.I. kun je ook bepalen hoe ze vechten; afwachtend of voornamelijk aanvallend, een voorkeur voor snipen & campen of voor knallen met de rocket launcher.
De multiplayer komt een heel eind, al kan hij niet tippen aan de doordenderende, grootscheepse actie van TimeSplitters 2.
Red Faction II heeft op zijn beurt een beter en meeslepender verhaal en is voor liefhebbers van voornamelijk singleplayer shooter actie een prima keus.


"Niet schieten man, dit is geen gun maar m'n gettoblaster!"


"We schakelen rechtstreeks over naar 'Spel Zonder Grenzen' waar het zwarte team al bij de eerste opdracht de joker heeft ingezet..."


"Wat zeg je, ben je een Zwarte Piet? Nee, daar trap ik niet in, die maken nooit gaten in het plafond."


"Zeg maar nee, dan krijg je er twee... toevallig."

Rainbow Studios / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision02.com XBOX

BORIS GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 70

Activision doet het traditioneel goed met zijn extreme sports titels. Niet alleen Tony Hawk is een graag geziene gast bij ons op de redactie maar ook Mat Hoffman mag er wezen.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Oké, je kunt niet snowboarden en je kunt niet skaten. Dan kan je al helemaal niet surfen en zit er nog maar één mogelijkheid op: je gaat fietsen. Op je BMX haal je de meest zieke stunts uit en terwijl je vergeten bent hoe het is om echt hard te rijden op zo'n fiets, weet je ondertussen wel hoe het is om een driedubbele flip-flap te doen na een jump in de half pipe. Want dat is de boodschap van Activision. Het maakt niet uit of je nou met een skateboard of met een BMX fiets de halfpipe in gaat... als je maar de halfpipe in gaat!
Mat Hoffman tuft in deeltje 2 met zijn speciale tourbus door Amerika en in elke stad moet hij zijn uiterste best doen om het uiteindelijk van amateur tot pro te schoppen. Het is de Career mode van deze game waar het eigenlijk allemaal om draait. Natuurlijk zijn er nog andere modes zoals de Freeride en enkele multiplayer modes. Maar na het even snel gechekt te hebben zul je toch altijd weer terugvallen op de Tourbus mode als het ware.

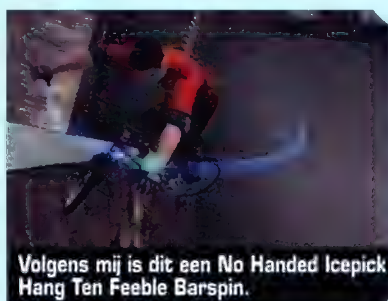
STOMME OPDRACHTEN

Ten opzichte van de vorige Mat Hoffman game zijn er enkele kleine verbeteringen te vinden in de trucendoos department. Het is een verplicht nummertje maar de meeste nieuwe trucs hebben te maken met evenwicht en de manier waarop de horizontale en verticale evenwichtsbalk is geïntegreerd in Activision's nieuwe extreme sports engine.
De gameplay is soepel, maar we hebben hier niet te maken met een vermomde Tony Hawk. Het is gewoon duidelijk dat de perfecte gameplay, zoals we die zien in onze favoriete skategame, niet geëvenaard wordt in deze fietstitel. Dat is niet alleen te wijten aan Mat Hoffman, maar ook een kwestie van smaak. BMX fietsen draait meer om ehhh... fietsen en dat is toch effe wat minder interessant als een plank op vier wieltjes.
Het verschil zit 'm voornamelijk in de opdrachten die je in de levels krijgt. Tony Hawk 4 is een feest van afwisseling maar deze Mat Hoffman game blijkt na een tijdje toch wel behoorlijk eentonig te worden. Vooral de domme opdrachten werken op de zenuwen. Zoek dit verborgen object of vind een manier om deze verborgen schakelaar te activeren. Jammer want hier had meer in gezeten. ◄


Weet je waarom er een stuur op een fiets zit? Anders moet je de hele tijd je bel vasthouden! Hahahaha.



♪ M'n achterband is wel wat zacht maar dat geeft niet lieve pop. Spring maar achterop ♪ (3x).


Volgens mij is dit een No Handed Icepick Hang Ten Feeble Barspin.

Climax / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com PLAYSTATION 2

J.J. GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 6 59 SCORE

Racegames zijn tricky producten voor developers. Een racer moet overtuigend spelen anders kan ie, met zoveel concurrentie, meteen bij het grofvuil gedonderstraald worden. In tegenstelling tot bijvoorbeeld shooters of action adventures bestaat er namelijk geen mogelijkheid om terug te vallen op een sterk verhaal, inventieve levelopbouw, krachtige karakters of mooie graphics...

Rally Fusion Race Of Champions is een rallygame die de plank in mijn opinie volledig misslaat. Matige graphics, middelmatige besturing, weinig uitdagende gameplay en het sex appeal van een zwaar behaarde schaamstreek.
En dat terwijl Ed het spel een jaar geleden nog als veelbelovend bestempelde. Maar ja, hij had dan ook een flink aantal dagen op Tenerife gegeven, soms ronduit blurry en erg fantasieloos. Leuk hoor, kippen en fotografen voor je wagen, maar maak die grap dan af. Dus als zo'n veerbal of gast onder je wielen komt, dan moet je dat ook merken. Maar nee hoor.
Ook de wagens kunnen weinig bekoren. Vergeleken met Colin McRae 3.0 is het net alsof je met een PSX-game speelt.
Race Of Champions wordt gehouden in een grote zandbak, waar men in twee banen tegen elkaar racet. Ik hoefde min of meer alleen maar het gas ingedrukt te houden om te winnen. Je wordt door de wanden toch wel in de baan gehouden.
Tijdens de meer open races heb je veel te veel ruimte om fouten te herstellen en kun je dus met flink wat

RALLY FUSION RACE OF CHAMPIONS



J.J. wilde mij dissen, oké dan. Vraagje; J.J. waarom noem je eerst de besturing 'middelmatig' en later 'best oké'? Zo; 2-1 voor Edje!

met zijn pik in de champagne gehangen en dat vernauwt het blikveld. *(Zo, da's dus vier pagina's minder voor J.J. in het volgende nummer - Ed.)*

VEERBAL

RFROC, de arcaderacer rond de jaarlijkse wedstrijd met coureurs uit diverse raceklassen, was bedoeld als pure fun en moest dat ook uitstralen. Nu, RFROC straalt veel uit, maar geen fun.
De tracks zijn ongeïnspireerd vorm-

AFGERAFFELD

Verder kan ik nu wel gaan opnoemen welke modes je allemaal kunt spelen, maar dat is zonde van het papier. De game voelt afgeraffeld aan en het racen gaat snel vervelen. En dat is jammer, aangezien de besturing, op een overdreven reagerende handrem na, best oké is.
De tegenstand is echter waardeloos en de races zijn vanwege de monotone omgevingen en het gebrek aan actie om je heen, af en toe erg saai. Wil je voorbeelden? Oké; de echte slippers toch gewoon als eerste over de finish gaan. Nep toch?
Verder komt 't commentaar soms niet op het juiste moment, kent de game lag en bugs, krijg je geen tussentijden van opponenten door tijdens het racen tegen de klok en is de sound erg repeterend.
Koop nu maar gewoon CMR 3.0 of WRC 2, dan krijg je tenminste waar voor je geld. Of als je dan perse wilt beuken, Shox; ook geen killer, maar dat spel bezit meer actie en inventiviteit. ◄

Digital Extremes / Epic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.unrealtournament2003.com PC

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

Ja, ja, ja... we waren een ietsie pietsie vroeg met de review van UT 2003. Naar aanleiding van de vele smeekbedes komen we nog even op deze fabelachtig heftige shooter terug.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Ter verdediging; we mochten de game in PU 6 al echt reviewen van de hoge heren van Infogrames. Ik hoor het ze nog zeggen: "Omdat Unreal 2 naar achteren is geschoven (men doelde toen op Kerst 2003), schuiven we de release van UT 2003 naar voren. Uniek in de game-industrie!"
Nou, dat bleek dus weer eens een 99,9999% gevalletje te zijn. UT 2003 zou oorspronkelijk in juni uitkomen, uiteindelijk werd het oktober. Omdat dit alles bij de meeste van jullie niet bekend was, werden we op het forum nogal bekritiseerd over het te vroege reviewen, en ondanks dat we geen blaam treffen, zetten we UT 2003 nog even opnieuw in de spotlights.
Om te beginnen kan ik zeggen dat de graphics me nog steeds weten te verbazen. De demo van UT 2003 was relatief in low quality (aldus de makers), de echte game kun je (afhankelijk van de power van je PC'tje) helemaal tot in het absurde opschroeven en met alle toeters en bellen aan is UT 2003 een van de allermooiste shooters ooit. De kleuren zijn diep en fris en iedere wereld heeft een hele eigen, unieke atmosfeer.
Opvallend is dat nota bene concurrent Quake in een paar maps opduikt; Gotische bruggen in dampende vuurzeeën met spuitende lava en enorme schedels. Dit is dus echt een game waarvoor je die GeForce 4 hebt gekocht!


Wat een loser, en op z'n andere arm staat zeker een tatoo van z'n doodgereden hamster.

GRIMMIG

De Quake feel in enkele maps, geldt ook een beetje voor de gameplay. Het is allemaal wat sneller, prettig chaotisch en focust zich voornamelijk op Deatmatch en CTF of varianten daarvan.
De Assault mode is er bewust uitgelaten omdat er inmiddels betere MOD's zijn en met de team-based stuff van RtCW en Medal Of Honor kun je genoeg tactische battles uitvechten.
Een lekkerdere doordenderende online shooter is er op dit moment niet en UT 2003 biedt je alles wat je wilt. De diversiteit aan maps evenals de looks van de maps houden je zeker zoet tot de nieuwe gratis mappacks die Digital Extremes gaat releasen. Ze kennen zowel claustro-fobische indoor als uitgestrekte outdoor locaties en combinaties van die twee. Hulde aan de ontwerpers.
Ook de netcode is super stabiel dat geldt uiteraard voor mijn eigen persoontje, maar ook op fora zijn er weinig klachten.
Bombing Run is mijn favoriet omdat het behoorlijk scary is als je met de bal opeens je wapens niet meer kunt gebruiken en je dus afhankelijk bent van de scherpte van je team. Dit geeft het spel die grimmige, futuristische feel die de makers voor ogen hadden.


"Aha, de loodgieter; loopt u maar gelijk door naar de keuken, ik denk dat er frituurvet in de afvoer is vastgekoekt."

Mucky Foot / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com XBOX

BORIS | GRAPHICS 6 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 4 | SCORE 40

Graag willen we developer Mucky Foot en Activision van harte feliciteren met deze asociaal slechte game. Een hele prestatie. Gefeliciteerd.

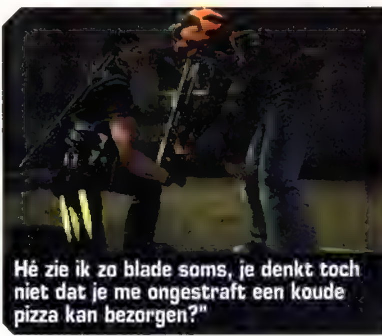
BLADE II

Deze hersenloze beat'em up gaat dus linea recta vanuit mijn Xbox de prullenbak in. Ik heb het spel een kleine drie uur gespeeld en ik heb er nu echt genoeg van.
Ik zal eerlijk opbiechten dat ik het spel niet heb uitgespeeld maar dat wil niet zeggen dat ik niet weet wat hier aan de hand is. Slechte gameplay, slechte A.I. en lang niet genoeg bloed, ingewanden en ontploffingen om dit gemis te compenseren. Bah, wat een teleurstelling.
Je bent in Blade II eigenlijk alleen maar bezig om de hoofdpersoon van A naar B te krijgen. Onderweg word je lastig gevallen door tegenstanders die bijna allemaal dezelfde kleren aan hebben. Ze gedragen zich ook hetzelfde en het meest zinnige dat je kunt doen, is als een gek om je heen schieten.
Blade II speelt het best met een boel cheats. Je wilt gelijk alle wapens hebben en umlimited ammo, alleen dan is deze titel nog een beetje te pruimen. Het zwaard bijvoorbeeld, kun je alleen gebruiken als je rage-meter helemaal vol is en die meter raakt alleen vol als je een klein leger aan vijanden hebt gedood of als je een cheat gebruikt. Die cheat gebruik je dus gelijk want in de film kan Blade toch ook altijd z'n zwaard gebruiken?

PUINHOOP

Ja en wat moet je dan nog meer zeggen over een titel als dit? Het is gewoon puinhoop dat we elke maand weer opgezadeld worden met dergelijke shit. Maar het kan veel erger; er zijn namelijk gamers die zich gewoon blindstaren op een naam als Blade II en hiervoor zeventig zuurverdiende pepernoten op tafel leggen. Met een beetje mazzel kunnen ze de game nog ruilen maar een boel winkels doen erg moeilijk over het inwisselen van software.
Voor deze groep gamers heb ik één boodschap: lees altijd eerst een of meerdere reviews van een game voordat je een spel in huis haalt. In het geval van Blade II kan je dat een boel verdriet en geld besparen want geloof me, ik zou ook goed zuur zijn als ik hier 70 Euro aan uit had gegeven.
Gelukkig hebben we de game gratis op de redactie gekregen maar dat neemt niet weg dat ik toch goed teleurgesteld was in Blade II. Ik ben een fan van de comics en ik heb de films gezien en dan krijg je zo'n zoute, ongeïnspireerde shitgame op je bord. Nou, Mucky Foot, bedankt!


"Jezus, dat is nou al de zesendertigste keer dat ik je kop eraf draai."


Hé zie ik zo blade soms, je denkt toch niet dat je me ongestraft een koude pizza kan bezorgen?"


"Oeps sorry, dat gebeurt nou zo vaak als ik m'n veters wil strikken. Zakdoekje?"

XBOX / PS2 / GC / PC / PSONE

SCORE **80**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

Het is zeker geen Pro Evolution Soccer 2, maar deze nieuwe FIFA-editie toont wel aan dat ze bij EA eindelijk door beginnen te krijgen hoe voetbal gespeeld dient te worden.



FIFA FOOTBALL 2003

EA's meest recente FIFA-game stonk behoorlijk, en dus was men verplicht aan de fans om FIFA 2003 een stuk frisser voor de dag te laten komen. Of dat gelukt is...?

Kennen jullie die Engelse uitspraak "you sound like a broken record"? Wel, die uitspraak vind ik dus ook opgaan voor de laatste paar FIFA-games. Tuurlijk kende elke editie wel wat vernieuwingen ten opzichte van z'n voorganger maar face it: EA viel er de laatste paar jaar alleen maar mee in herhaling. En dat terwijl ze bij Konami's afdeling in Tokio flink aan de weg bleven timmeren. We weten inmiddels waar dat toe geleid heeft...
EA kon daar simpelweg de ogen niet voor blijven sluiten en met FIFA 2003 is men er eindelijk in geslaagd de essentie van deze sport op een goede, realistische manier weer te geven.

ROER MOEST OM

De ontwikkelaars wilden een frisse start maken en hebben de game dan ook vanaf de grond opnieuw opgebouwd. Voortborduren op het oude vertrouwde zou gezien de hevige concurrentie wel eens fataal kunnen zijn.
Het roer moest om en dat is in de nieuwste editie vooral terug te zien in de gameplay, het onderdeel waar ik al die jaren de meeste problemen mee had. Deze was in het verleden niet bepaald realistisch te noemen, met spelers die zomaar een sprintje van 60, 70 meter konden trekken om vervolgens met een dikke krul de bal in de bovenhoek van de goal te knallen. Daarnaast lag de snelheid van de game nogal hoog en dus kon je niet echt praten over een footiegame die de realiteit benaderde. Daar is nu dus een eind aan gekomen. De snelheid is wat omlaag gebracht en de game is nu veel meer een passing game geworden waarin je heel wat geduldiger te werk moet gaan dan in het verleden. Jawel, de arcade gameplay die de FIFA-serie altijd kenmerkte, heeft nu eindelijk plaatsgemaakt voor een wat meer realistische benadering.

COMPLETER

Nu hoeven de trouwe fans van de serie niet meteen huiverig te worden. FIFA 2003 voelt nog steeds heel erg als een typische FIFA-game aan. Het is alleen effe wennen aan het feit dat de game nu meer op sim-elementen leunt; het zal me niks verbazen als veel FIFA-liefhebbers vooral in het begin door de mand zullen vallen met de tactieken die ze zich in de loop der jaren eigen gemaakt hebben. Maar gaandeweg zullen ook zij moeten toegeven dat EA hiermee een flinke stap in de goede richting gezet heeft.
De spelers zijn nu niet alleen voorzien van dikkere animaties (met name de 'grote' spelers zien er nu zo real uit dat 't bijna eng is), hun bewegingen ogen nu ook een stuk realistischer en completer.
In de vorige games was het nog zo dat bepaalde animaties met de bal in je buurt geskipped werden; nu zie je de bal daadwerkelijk langs je voet rollen. Dit soort dingetjes geeft aan dat de gameplay een stuk completer geworden is.

BALEN

Ook de interface heeft een complete make-over gehad en oogt nu een



Da's dus niet realistisch. Zulke dingen doet Edje nooooooit...



Die rat van een Carlos, hij wéét gewoon dat die ene gozer last van hartritmestoornissen heeft.

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / fifa2003.ea.com




De clubleiding was niet blij met de nieuwe keeper die twee keer per wedstrijd met het gezicht naar het oosten in gebed verzonk.


"Zeg Roberto; hoe hou jij dat tenue van je zo hagelwit?"


"Heb je nou nog nooit een panna gemaakt? Ach jongen, dan help ik je toch effe."


Deze gast heeft de bijnaam 'het scheermes', en dat is niet vanwege z'n gladde wangetjes.

stuk overzichtelijker. Je kunt wederom kiezen voor honderden clubteams waarmee je verschillende clubcompetities (een stuk of 16 in totaal) en toernooien kunt spelen en er is ook een klein aantal nationale teams aanwezig.
Helaas voor ons is men er bij EA niet in geslaagd om de Holland Casino Eredivisie er in te pleuren (men vond de licenties te duur en had niet het idee dat ze die kosten er in ons land weer uit konden slepen) en ook het Nederlands elftal is niet terug te vinden. Balen, zwaar balen.
Hoewel; de meeste sterspelers spelen toch in de grotere buitenlandse competities en dus zul je die wel kunnen checken. Gelukkig zijn de grote drie (Ajax, PSV en NAC...oh nee, sorry, Feyenoord) wel speelbaar.

OPWINDING

Dan het facet waar ik de hele tijd al op zit te hameren: de gameplay.
Laat ik eerst beginnen met het feit dat de stadions er echt fantastisch uitzien en het commentaar uitgebreider dan ooit is en meer inspringt op bepaalde situaties dan voorheen. Een beslissend doelpunt in de laatste minuut zal tot grotere opwinding leiden bij de commentatoren dan een goal die de keeper van de zwakkere tegenstander voor de zoveelste keer laat vissen.
Dit alles wordt dankzij de gevarieerde cameraviews op een uitstekende manier weergegeven; vooral de tele-cam, die lichtjes draait wanneer je in de buurt van het doelgebied komt, is uitstekend.
Tijdens het spelen valt al snel op dat de A.I. van zowel je medespelers als die van de tegenstanders er behoorlijk op vooruitgegaan is. Er wordt nu beter meeverdedigd en ook in de aanval gaan er, afhankelijk van je opstelling en taciek, regelmatig gasten mee naar voren. De bewegingen ogen allemaal soepel en passen, schieten, slidings maken verloopt nu stukken beter. Verder is het vrije trappen en corner systeem aangepast, waardoor je nog meer controle over de bal hebt. Erg goed.


En dan nu de prijsvraag: gelet op de schaduwen; in welke minuut van de speeltijd vindt deze actie plaats?

IRRITATIES

Toch heb ik wel wat op- en aanmerkingen wat de gameplay betreft. Toen ik de game laatst tegen verschillende PU-collega's op een EA party speelde, raakten de meesten van ons na enige tijd lichtelijk geïrriteerd door bepaalde elementen.
Zo reageerden je medespelers niet altijd goed op steekpasses; meer dan eens belandden deze of in de voeten van de tegenstander of in niemandsland. Met name je voorhoedespelers zouden daar wat meer op in moeten spelen door een sprintje in de diepte te trekken.
Ook is de slag op het middenveld vaak een frustrerende boel. Het kwam meer dan eens voor dat je rond de middencirkel tegen een tegenstander aanschoot en de bal vervolgens ook net zo rap weer terugkreeg. Dit wilde dan al snel een keer of drie, vier achter elkaar gebeuren.
Opvallend was eveneens dat wanneer je tegen de computer speelt, je gerust een seconde of twintig stil kunt staan met de bal aan de voet zonder dat de tegenpartij een move maakt om 'm van je af te pakken.
Daarnaast staan alle spelers aan de grond genageld wanneer corners genomen worden.
Aan deze punten zal EA nog zeker de nodige aandacht moeten besteden, wil men een perfect uitgebalanceerde footiegame aan kunnen bieden.
Desondanks mag gezegd worden dat EA een goede herstart gemaakt heeft, die (als je bovenstaande minpunten op de koop toe neemt) zeker voor vele uren speelplezier zorgen zal.
Ik sluit af met de mededeling dat de Xbox-versie het beste oogt, de PS2-versie het lekkerst speelt en de GC-versie van de next-gen consoles het minst uit de verf komt, al is ie verder dik in orde.
De PC-versie is iets minder mooi dan de Xbox-versie, maar speelt verder zeer oké en de PSOne-versie is erg houterig en instabiel. Wat dat betreft kun je nu toch echt beter een next-gen console aanschaffen, als je dat nog steeds niet gedaan hebt. ◀



Hoor je die ploeggenoot van Davids schreeuwen? Is niet zo gek hoor, want hij heeft de mascotte van Parma, een hele valse Labrador, achter zich aan.

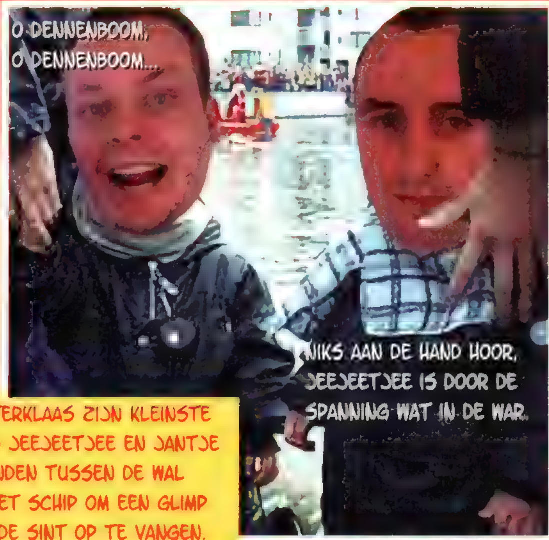


"Oei, Roberto Carlos legt aan; tijd om onze naveltjes te bedekken."

WIJ NOTEREN 7 DECEMBER.
SINTERKLAAS HAD AL IN HET LAND MOETEN ZIJN. ECHTER, DE GOEDHEILIGMAN HAD EEN SPAANSE GRIEP ONDER DE LEDEN. VANDAAR DAT SCHIJNHEILIGMAN SKATERKLAAS ONS LAND VERBLIJDDE MET EEN BEZOEKJE.
ECHTE KENNERS ONTMASKEREN DEZE SCHIJNHEILIGMAN NATUURLIJK ONMIDDELLIJK VANWEGE HET FEIT DAT DE ECHTE SINT NOOIT VAN ZIJN EIGEN SNOEP SNOEPT.

DE ZAK VAN SKATERKLAAS





SKATERKLAAS ZIJN KLEINSTE FANS JEEJEETJEE EN JANTJE STONDEN TUSSEN DE WAL EN HET SCHIP OM EEN GLIMP VAN DE SINT OP TE VANGEN.



HET TWEETAL HAD ECHTER HEEL ERGENS ANDERS OOG VOOR. MURIEHAAS TROK HUN AANDACHT MET HAAR DONSSTAARTJE. WAS ZE TE VROEG OF JUIST TE LAAT? IN WERKELIJKHEID HAD ZE EEN OOGJE OP SINT.

MURIEHAAS HOUDT WEL VAN DEMENTE RIMPELIGE MANNEN MET EEN PALEIS IN MADRID. SKATERKLAAS MOET ER ECHTER NIETS VAN HEBBEN EN GAAT VERDER MET HET BEZOEKEN VAN GEZELLIGE PARTIJTJES.

LEKKER WINDJE ZEG.
WACHT DAN LAAT IK ER NOG EEN...
MOET... SLUITSPIEREN... KAN... NIET... MEER... OEPS...
ZO TE HOREN KWAM DAAR IETS MEE. ZWARTE E.
PFRRRRT!!!
GHE GHE, DAT WORDT EEN SCHONE ONDERBROEK.
PFRRRRT!!

IS DAT EEN BANKETSTAAF IN UW JURK?
NEE, IK BEN GEWOON BLIJ JE TE ZIEN!

TUSSEN HET WINDEN DOOR HAD SKATERKLAAS NOG EVEN TIJD VOOR HET SCHOOTZITTEN. JEROENTJE WAS ER ALS DE KIPPEN BIJ OM DIE ENE BELANGRIJKE VRAAG AAN SKATERKLAAS TE STELLEN.

ONDERTUSSEN HAD ZWARTE B EEN AKKEFIETJE MET TWEE TAARTGOOIERS EN ZETTE HET TWEETAL ZONDER PARDON OP STRAAT.



NADAT SKATERKLAAS JEROENTJE EVEN LEKKER HAD VERWEND KEERDE HIJ SAMEN MET ZWARTE E TERUG NAAR DE STOOMBOOT. MAAR ER STAK IETS VREEMDS UIT ZIJN ZAK.



PC

Chris Sawyer / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.net

SCORE 70

GRAPHICS	6	REPLAY	8	GAMEPLAY	7

Roller Coaster Tycoon II is veel meer een luxe add-on pack dan een nieuwe game. Had men hier drieënhalf jaar voor nodig?


JAN



ROLLER COASTER TYCOON II

Roller Coaster Tycoon was zo'n dikke drie jaar geleden de koning van de pretparkensims. Vol verwachting installeerde ik deel 2... en moest eerst even heel diep slikken.

Is dit een grap? Oh, ik hem door! Ha, ha, lachen die Jeroen. Heeft ie een exemplaar van Roller Coaster Tycoon (1) in mijn Roller Coaster Tycoon II envelopje gedaan. Ik geef het toe, hij had me bijna te pakken. Maar mag ik nu de echte game? Ik moet nog een stukkie schrijven.... Wat zeg je? Dit is de game? Dit is Roller Coaster Tycoon II?!
Als je dacht dat deel 2 van het immens populaire Roller Coaster Tycoon nieuwe wegen inslaat, kom je zwaar bedrogen uit. Ik voel me dan ook flink genaaid. RCT II speelt en oogt precies als het vorige deel. Uiteraard kent het spel de nodige updates en uitbreidingen maar dit is eigenlijk gewoon niet veel meer dan een stand-alone add-on.
Het probleem is dat het eerste deel heel erg leuk was, en dat RCT II ook nog steeds verdraaid leuk en verslavend is. Alleen, om drieënhalf jaar te wachten op een vervolg en dan dit resultaat krijgen... daarvan krijg ik toch wel een diepzure smaak in mijn mond.

GEEN 3D?

De graphics zijn dus echt onder de maat. Vooral het overduidelijk vierkanten reliëf (grids) is gewoon lelijk en de fletse kleurtjes zijn mijn 21 inch monitor onwaardig. Er zijn wel meer animaties bij het aanwezige publiek en ook de resolutie is iets op te krikken maar voor de rest is alles bij het oude gebleven.
Natuurlijk doen matige graphics niets af aan de fun die je nog steeds in grote mate ervaart, maar de game is qua looks gewoon stoffig en dat wil je niet bij een sequel. Je hebt nergens de indruk dat de engine ook maar iets is aangepast.
3D stond om te beginnen hoog op mijn verlanglijstje. Je coasters van alle hoeken bekijken is niet alleen fraai het is ook nog eens handig bij het bouwen en het plaatsen van je attracties. Ook de manier waarop je het terrein aanpast en tunnels maakt, werkt nog altijd even frustrerend. Waarom dit niet is versimpeld... ik snap er geen reet van.

EDITORS

Andere dingen zijn namelijk wel versimpeld; zo kun je meteen kiezen welk scenario je wilt spelen, zonder ze eerst stapsgewijs door te worstelen. Hierdoor hoef je je niet eerst te bewijzen in kleinere scenario's voor je naar de echte superuitdagingen gaat.
De grootste troef van de sequel is de scenario editor en de roller coaster editor. Hier kun je naar hartelust zelf alles ontwerpen.
De coaster editor laat je de meeste weirde achtbanen bouwen zonder de stress van tijd of inkomsten en met de scenario editor verzin je complete uuuh... scenario's.
Echter, de twee editors werken niet lekker samen. Je kunt ze niet simultaan naast elkaar gebruiken. Wil je beide toch samenbrengen dan moet je voortdurend saven en importeren. Je kunt geen achtbaan bouwen terwijl je in de scenario editor zit en andersom.
Onafhankelijk van elkaar zijn het leuke tools en als je dat geknip en geplak niet trekt, zijn er uiteraard een trits nieuwe, standaard te gebruiken achtbanen en ritjes voorhanden.

VOOR DE MASSA

Het originele spel was een gigantische hit en het gevolg is dat Infogrames en Chris Sawyer een pact sloten en het vervolg nagenoeg hetzelfde hebben gehouden. Het is net als bij kleine kinderen: honderd keer hetzelfde verhaaltje voorlezen. Of bij James Bond films; steeds dezelfde ingrediënten want dat verwacht het grote publiek.
Ben je aan de andere kant een diehard fan van RC, dan zul je je ook nu weer vermaken met de scenario's en de editors en is ook deze game goed voor uren en uren vermaak. Daarom scoort RTC II dan ook een voldoende; het is op zich een goede game. Het is alleen bijna dezelfde game en dus overheerst teleurstelling.


Weet jij hoe aambeien smaken? Moet je hier eens in gaan!


Nee, ik kijk liever een uurtje naar m'n Black Mollies in m'n nieuwe aquarium.


Of de hamster uitlaten, ook heel spectaculair...


Nou deze durf ik misschien nog wel in, hoewel dat skelet best wel eng is.


Zat laatst in zo'n ding in de Efteling. Maken ze automatisch zo'n foto. Stond ik er op, net op het moment dat ik een hap uit de rugleuning voor me nam!

Housemarque / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com XBOX

BORIS | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 78

Na Transworld Surf is het nu tijd voor Transworld Snowboarding; een game die er een half jaar geleden al heel aardig uitzag.

bovendien hebben ze erg veel verstand van snowboarden. Dat hebben ze eerder al bewezen met het redelijk succesvolle Supreme Snowboarberg van mij is en ik alle kanten op kan gaan, maar TWS is nu eenmaal een game die zich afspeelt op een vastgelegd parcours.

TRANSWORLD SNOWBOARDING

Lezers met een goed geheugen weten nog dat ik eerder dit jaar op bezoek was bij het Finse Housemarque. Het was een bezoekje dat ik niet snel zal vergeten en dat niet alleen omdat de temperatuur daar ver onder het vriespunt lag. Het kwam ook omdat bij developer Housemarque ongetwijfeld de meest sympathieke mensen ter wereld werken en ding op de PC maar na het spelen van Transworld weet ik het zeker. Oké, ik moet toegeven dat deze game toch méér gemaakt is voor de beginnende boarder. Je mag namelijk behoorlijk veel fouten maken en als je ongeveer een beetje recht op je bord landt na een jump, is het al snel goed genoeg. Je valt sowieso niet vaak en daardoor is de recht naar beneden factor in deze game erg hoog. Hier en daar een boomstronkje, een handrailtje of een heuveltje en je kent het principe al helemaal.



Toen ie werd weggedragen met een dwarslaesie bleef ie gewoon lachen.

BOARD IN BRAND

De graphics van de game zijn schitterend. Ik had zelf graag wat meer variatie gezien in de afdalingen en wat meer het gevoel gehad dat de

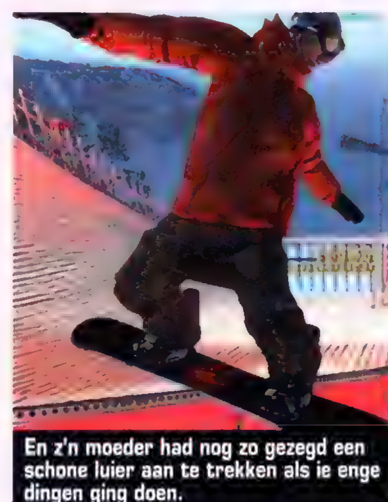
Om de aktie er in te houden, zit het spel vol met extreme momenten die zelfs zo extreem kunnen worden dat je bord ervan in brand vliegt. Beetje over the top maar de eerste keer is het wel lachen.

Voor de rest zijn er de standaard modes waarin je een career, een afdalinkje, een jump-wedstrijd en meer van dat soort shit kunt afwerken.

TS is zeker een van de betere snowboardgames maar het is wel een beetje vreemd dat je goed terechtkomt als je na een sprong op de neus van je bord landt. Het spel vergeeft wat mij betreft te veel fouten maar dat is een bewuste keuze geweest van de makers. Het draait hier namelijk alleen maar om de aktie en die is, dat moet ik toegeven, super vet.



"Man, ik vroeg om een heavy board, maar dit ding kan ik niet eens optillen!"



En z'n moeder had nog zo gezegd een schone luier aan te trekken als ie enge dingen ging doen.

Day 1 Studios / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.day1studios.com XBOX

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 75

MechAssault is al jaren een bekende serie van Microsoft. Niet zo vreemd dat deze mechanische knalgame ook zijn opwachting maakt op de Xbox.

besturing is redelijk overzichtelijk gehouden. Je hebt meestal drie soorten basic wapens, je stuurt met de ene pook en richt met de andere én je kunt tijdelijk door de lucht

MECHASSAULT

Robotgames zijn in Nederland niet erg populair maar Microsoft gaat natuurlijk gewoon door met haar MechWarrior en MechCommander series want in de States vinden de knalgames met stalen reuzen nog altijd gretig aftrek en ook in Japan lusten ze wel pap van futuristisch oorlogsgeweld.

Speciaal voor de Xbox maakten Microsoft en Day 1 Studios een simpelere versie onder de naam MechAssault. Minder plannen, minder strategie, gewoon een Mech kiezen, een paar wapens pakken en gaan.

Het spel heeft een echt console tintje en doet nergens denken aan zijn PC voorgangers. Schiet je vijandelijke troepen aan puin, dan verschijnen er powerups en munitie. Ook de vliegen dankzij straalmotoren. Je voelt je binnen een mum van tijd thuis. In twintig missies en als lid van de Wolf Dragoon dien je je op een piratenplaneet eens flink te laten gelden. De opdrachten wisselen maar komen eigenlijk gewoon neer op alles en iedereen kapot schieten.



Ach gut, Mechie moet een drukkie doen...

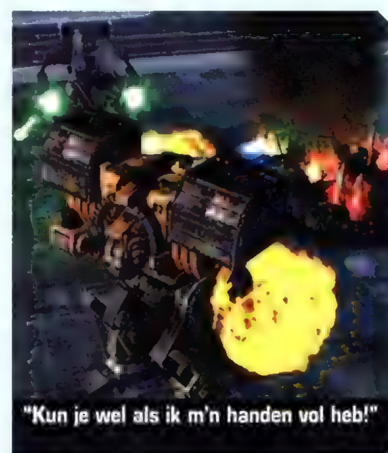
KAARTENHUIS

De gameplay is zo gezegd arcade all the way. Er komt weinig tactiek bij kijken. Je stampvoet door de kapot geschoten steden, basissen, bergen en woestijnen, en bijna alles kan kapot. Een flatgebouw van onderen bombarderen en het hele gebouw stort met veel gerommel en rook als een kaartenhuis in elkaar.

Vijanden variëren van voetvolk, tankjes, afweergeschut, geleide raketten tot andere brute Mechs. Confrontaties met vijandelijk stalen reuzen zijn leuk. Je gebruikt wolkenkrabbers als dekking om je achter te verschansen en al rennend en knallend vecht je het uit. Ook is het dope om al vliegend je vijanden te verrassen of hen onder het puin van een instortend gebouw te begraven. De wapens zijn lekker fel en weten de juiste feel die bij dit soort games hoort te pakken. Rattataratatarataaaaa!

De graphics zelf vond ik een beetje tegenvallen, in ieder geval geen superieure Xbox kwaliteit. De lichteffecten en lasers zijn funky maar de settings zelf zijn grauw en het oogt allemaal een beetje simpel en ongedetailleerd.

De gameplay is simpel en funny zonder dat je er voor op de tafel springt en een dansje gaat maken. Wat wel een dikke pre is, is de Xbox Live ondersteuning maar daar hebben we hier nog even niks aan. Het is natuurlijk wel een leuk vooruitzicht voor als je straks met je Xbox maart 2003 online gaat.



"Kun je wel als ik m'n handen vol heb!"

Disney Interactive / Squaresoft / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.squaresoft.com

PLAYSTATION 2

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	5	9	91

Kingdom Hearts is een volwassen RPG met kinderlijke trekjes, maar ja hebben we die niet allemaal?



Vorige maand kon je al lezen over wat de game voor je in (Ge)petto had (haha!), nu de eindcredits voorbij zijn gerold hier het definitieve oordeel.

KINGDOM HEARTS

Kingdom Hearts vertelt het klassieke verhaal van goed en kwaad, Yin en Yang, zwart en wit, licht en duisternis maar misschien ook wel Square en Disney, waarbij Square fungeert als de volwassenheid en Disney als het kinderlijke.
In feite is het een verhaal over ons, over ons hart. Over het goede en het slechte dat in ons schuilt. Overheerst het slechte dan zal jouw hart verzwolgen worden door de duisternis. Luistert je hart naar het goede dan zal het de duisternis weerstaan. In Kingdom Hearts zijn de heartless (de mensen met een slecht hart) verschillende werelden binnen gedrongen, zelfs diverse werelden uit het Disney rijk die normaliter verborgen zijn voor iedereen, zijn niet gespaard gebleven.
Ook de wereld van Sora is opgeslokt door de duisternis en het puntharig jongetje wordt wakker in een steegje van een vreemd dorpje. Op datzelfde ogenblik gaan Donald en Goofy op zoek naar de Keyblade master. Deze mysterieuze figuur zou hen kunnen helpen bij de zoektocht naar hun koning (Mickey Mouse).
Maar er is meer, want diegene die de Keyblade hanteert kan ook de werelden ontdoen van de Heartless door de wereld 'op slot' te draaien. Het klinkt allemaal wat onwaarschijnlijk en vergezocht, maar let nu voor een keer niet op de flinterdunne verhaallijn. Nee, droom liever mee met al het moois dat deze titel in zich heeft.

HOMMAGE

Je kan natuurlijk al raden dat Sora niemand minder dan de Keyblade master is en dat de drie elkaar uiteindelijk vinden, hoewel de zoektocht naar elkaar best grappig valt te noemen. De drie musketiers trekken er dan samen op uit om de werelden te ontdoen van de Heartless.
Met behulp van het Gummi Ship van Knabbel en Babbel bezoek je verschillende Disney werelden, zoals Atlantis, Neverland of Wonderland. Maar niet alleen de werelden zul je bezoeken ook zul je oude bekenden tegen het lijf lopen. Wat dacht je van Tarzan, Aladdin of Peter Pan, waarbij alle figuren voorzien zijn van de 'echte' stemmen en hun karakteristieke kenmerken.
De Disney liefhebber kan zijn hart ophalen maar ook de Square fan wordt op z'n wenken bediend want vele oude bekenden maken hun opwachting, zo zullen Yuffie, Squall, de moogles en zelfs Cloud ten tonele verschijnen en ook Sepiroth zal ergens opduiken.

VERNIEUWEND

Kingdom Hearts is echter meer dan een hommage aan Square en Disney, het is bovenal een zeer diepe RPG, compleet met realtime gevechten in een 3D omgeving.
Als speler kun je de camerahoeken bepalen, wat soms nogal frustrerend zal zijn maar oefening baart kunst. Vooral de manier van vechten zal door vele Square aanbidders worden ervaren als een openbaring. Met de X-knop deel je slagen uit en door een combinatie van R1 en een van de symboolknoppen laat je magische spreuken op je tegenstanders los. Je zult jezelf echter aan moeten leren om de game te spelen met de twee pookjes om zodoende sneller items, spreuken en summons te gebruiken. Geloof me, eenmaal onder de knie wil je niet anders meer.

INSTAPMODEL

Kingdom Hearts is iets bijzonders; aan de ene kant heb je de kinderlijke trekjes en de eenvoudige bediening, aan de andere kant het diepe RPG gedeelte, het versterken van karakters, het upgraden van wapens, de sidequests en minigames.
Kingdom Hearts is dan ook een instapmodel voor de beginnende RPG speler maar tegelijkertijd heeft het ook de hardcore RPG liefhebber genoeg te bieden.



Leuk die Rayman coupe. Zeker naar die nieuwe Italiaanse kapper A.Boccelli geweest?



"Hé Donald ken je deze: het heeft 50 tanden en houdt een verschrikkelijk monster tegen? M'n gulp. Hahaha!"



"Raadseltje. Waarom klaverjasten de Beatles nooit? Paul McKaartnie! Hahahaha!"

Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ghostrecon.com — PC

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8 — 78 JAN

Ghost Recon is een topper in het tactical shooter genre en na Desert Siege is Island Thunder het tweede add-on pack. Liever had ik natuurlijk gezien dat de inhoud van deze uitbreiding gratis gedownload kon worden maar de gamesbiz is vandaag de dag keihard en er moet geld in het laadje komen.
Deze add-on gaat voor midprice de winkels uit en daarvoor krijg je acht nieuwe singleplayer missies, vijf nieuwe multiplayer maps, nieuwe wapens en speelmodes.
Het wordt overigens wel tijd dat Ubi Soft eens een goede server opzet want het zoeken naar een multiplayer game was soms een pain in the ass; ik werd er meerdere keren uitgegooid voordat ik online kon.
De singleplayer zelf is behoorlijk moeilijk (lees uitdagend en in mijn optiek dus erg goed). Je overleeft het niet zonder goed plannen en geduldig sluipen (en vaak saven!). De vijanden beschikken over scherpe ogen en oren en een sniper bullet wurmt zich razendsnel en zonder mededogen in je schedelpan.
Dit is vooral voor de fans van de serie natuurlijk alleen maar fun. Zij zullen nog meer dan voorheen hun skills tot het uiterste uittesten. De jungle, moerassen en vlaktes in Cuba (waar de Ghosts neerstrijken voor een VN missie) zijn sowieso erg mooi gedaan, met een goede combi van indoor en outdoor.
En Fidel Castro zag dat het goed was...



GHOST RECON ISLAND THUNDER

Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — 75 SCORE

Het leuke van het Power Unlimited team is dat we inmiddels wereldberoemde experts zijn op het gebied van games. Dat heeft tot gevolg dat velen van ons gevraagd worden om onze mening over games/gamen te geven in TV shows (RTL Boulevard, Eddy Zoe), op de radio of in andere media.
Zo schrijft onze eigen Jurjen regelmatig stukjes in de Nieuwe Revu. Meestal ben ik het zeer met hem eens, maar laatst sloeg hij mijns inziens de plank toch mis.
Zo vond Jurjen Prisoner Of War maar niks. Hij ervoer het als een saai filmpjes-doorklik adventure zonder gameplay. Ik ben het daar niet mee eens. Het is misschien geen bijzonder diepe game, maar de stealth en het gevangeniswezen komen toch puik uit de verf.
Het spelt heef rare trekjes (de prikklok kan irritant werken) maar weet tegelijkertijd wel het strenge regime van een krijgsgevangenkamp te verbeelden, waardoor het extra bevredigend is als je in de sluipmissies slaagt.
En ja, het spel is redelijk lineair maar het zeer aangedikte en met stereotypen doorspekte verhaal kent een goede opbouw en een knappe spanningsboog. Ook de latere krijgsgevangenenkampen zijn knap nagemaakt.
Ergo cocuto sum; gewoon een leuk, spannend en origineel adventure dus, dit PoW. Ook op de PC.



PRISONER OF WAR

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.tyasi.com — XBOX

SKATE — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — 69 SCORE

Is deze Tasmaanse tijger in staat om op de Xbox uit te groeien tot een toonaangevend character, of zal ie genoegen moeten nemen met een plekje in de marge?

TY THE TASMANIAN TIGER

Ik las net een wetenschappelijk artikel over de inmiddels uitgestorven Tasmaanse tijger, ofwel de buidelwolf, waarin verteld werd hoe de soort als geheel tot z'n eind kwam. Ja ja, deze jongen doet soms wel eens zijn huiswerk.
Ik zal nu niet op de details ervan ingaan, maar dat de mens daar een behoorlijke vinger bij in de pap had, mag niet als verrassend beschouwd worden. Overigens zijn er gasten van plan om met onbeschadigd DNA-materiaal van een geconserveerde foetus, het dier te klonen. Bizar. Anyway, 66 jaar na het uitsterven van de buidelwolf heeft EA een redelijk geslaagde poging gedaan om 'm op een heel wat onschuldiger manier weer tot leven te wekken.

BOOMERANG

In deze game gaat dit Australische dier gewapend met een boemerang en een vervaarlijke bek op zoek naar familieleden waarvan ie aanvankelijk dacht dat ze al uitgestorven waren. Ze bevinden zich in een andere dimensie en om die te kunnen bereiken dient Ty heel wat hindernissen te nemen, items te verzamelen en kleine en grote beesten (gebaseerd op diersoorten die down under te vinden zijn) te verslaan.
Met de boemerang, waar je er later in de game twee van krijgt, kan hij zijn vijanden van grotere afstand killen (en er zelfs mee vliegen!), terwijl ie op kortere afstand zijn tanden in een vijand kan zetten en kisten kan openbreken.
Dit alles gebeurt in een uitgestrekt gebied dat op een grappige maar wel wat saaie manier is vormgegeven. Tuurlijk, de graphics zijn zwaar cartoonesk en dus vrij basic maar er had toch wat meer aandacht geschonken mogen worden aan de details.



Vliegen met de boemerang 747.

FUNNY

Met de characters is verder niet veel mis. Ty zelf ziet er wel funny uit en klinkt met z'n Aussie accent minstens zo grappig. Z'n eigenschappen zijn weliswaar niet uniek maar je kunt genoeg uitspoken met 'm zodat hij je niet snel vervelen zal.
Het grote arsenaal aan goed- en kwaadaardige beesten (een stuk of dertig) zorgt ook voor gezellige momenten, maar helaas zijn er bepaalde randverschijnselen die Ty geen toptitel maken.
Zo kan bijvoorbeeld het soms ronduit irritante camerawerk je zwaar chagrijnig maken en is de game voor de meer ervaren platformgamer niet altijd even uitdagend. Dit ondanks de implementatie van een systeem dat ervoor zorgt dat de moeilijkheidsgraad zich steeds aanpast aan de skills van de speler. Blijkbaar niet genoeg dus.
Desondanks is Ty The Tasmanian Tiger gewoon een leuke platformgame geworden die vooral jongere gamers bekoren zal.

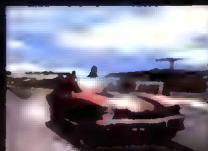


Hoe noem je eigenlijk zo'n game met boemerangs als wapen? Een throw'em up?

SETS YOUR MIND RACING



IT'S THE ULTIMATE DRIVING GAME.
BORN FROM THE PASSION OF MOTOR SPORTS.








SEGA




■ Activision / Smilebit / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com

PLAYSTATION 2 ■

BORIS

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 74

GunGrave is all about violence. Geen verhaal, geen diepgang; gewoon schieten totdat na drie uur je duim er af valt. Gelukkig ziet het er allemaal super goed uit en komt het uit Japan.



GUNGRAVE

■ ***GunGrave is de meest ordinaire hersenloze schietgame die ik ooit gespeeld heb. Het is bijna beschamend hoe weinig gameplay er in deze game zit. Het is knallen, knallen, knallen totdat je er koppijn van krijgt.***

GunGrave is een goed voorbeeld van graphics over gameplay. De gameplay stelt namelijk helemaal niets voor maar de graphics zijn de bomb. Prachtige cell-shaded omgevingen met meer dan genoeg special FX om Steven Spielberg een stijve te bezorgen.

Deze third person shooter draait slechts om één ding: geweld. In GunGrave worden zoveel gasten doodgeschoten dat Devil May Cry er bij in het niet valt. Het spel kent zo goed al geen verhaal en als het er al in zit, hebben wij het niet gezien of per ongeluk weggeklikt omdat we zo snel mogelijk naar het volgende level met boeven wilden gaan.

Schieten wordt een verslaving als je ziet hoe mooi GunGrave eruit ziet. Dat komt trouwens niet zomaar; deze game is ontworpen door Yasuhiro Nightow, een van de bekendste Japanse manga animators. De medewerking van Nightow garandeerde de makers van deze titel dat de game veel aandacht zou trekken in de winkels. Niet alleen daar maar ook op de Tokyo Gameshow bleek deze titel behoorlijk in de belangstelling te staan van de aanwezige Japanse pers.

CHARME EN STIJL

Het charmante aan GunGrave is dat het spel geen moment probeert meer te zijn dan het is. Liever geen verhaal dan een slecht verhaal en liever gewoon alleen maar knallen en schieten dan ook nog een paar stomme puzzels in het spel te proppen.

GunGrave is een eerlijke game; wat je ziet, is wat je krijgt: snoeiharde aktie met een mooi glimmend papiertje eromheen.

Grave, onze hoofdpersoon heeft veel gevoel voor stijl. Als je bijvoorbeeld even stil staat, zal hij zijn gun achter zijn rug langs schieten, of tussen zijn benen door. Hij is helemaal in zijn element als hij wat trucs kan doen en het is zelfs zo dat je aan het eind van een level punten krijgt voor stijl.

Er wordt dus heel wat van je verwacht. Niet alleen moet je een onbegrijpelijke hoeveelheid gasten dood schieten, je moet dat ook nog eens met gevoel voor stijl en creativiteit doen. Zomaar een kogel door het hoofd is natuurlijk niks. Er moet achterlangs van dichtbij iemand in slow motion door zijn kop geknald worden, dat levert punten op.

DRIE UUR

Perfectie zit hem in de details en daarin is GunGrave heer en meester. Bijna alles wat je raakt gaat stuk of ontploft. Daardoor heb je het gevoel dat je raketwerper een machtig wapen is. Het geeft een gevoel van superioriteit om een kamer binnen te komen en alles wat los en vast zit kapot te blazen. Na dertig seconden aktie is de kamer gevuld met rook, bloed en glasscherven. Zo moet het zijn.

Grave heeft een speciale meter en hoe meer kills hij maakt, hoe krachtiger zijn wapens worden. Kijk, dat is nou logisch en het verraadt gelijk de achtergrond van deze game. Het is een old skool shoot'em up zoals je die vroeger met ruimtescheepjes had. Nu is het met kereltjes van vlees en bloed maar het idee is nog altijd hetzelfde.

GunGrave is geen lang spel. Je hebt het, dankzij de continues, in een kleine drie uur uitgespeeld. Dat is wel iets dat je je moet realiseren als je op het punt staat om 59 euro's neer te tellen voor deze game. Dat is eigenlijk het enige minpuntje, voor de rest kan ik een spel als dit wel waarderen. ◄


Heremetijd, wat een vunzigheid!


Sodebillen, da's nog eens killen!


Potjandosie, da's midden in 't rozie!


Sapperloot, die is wel heel erg dood!


Sapperdeflap, dat was me een klap!


Potverdikke, da's serieus fikke!

Insomniac / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / nl.playstation.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	8	9	89

Toen Jak & Daxter uitkwam ging er een wereld voor me open. Toen Ratchet & Clank uitkwam was het diezelfde wereld waarin ik opnieuw terecht kwam.... maar dan anders.



RATCHET & CLANK

Heb je Jak & Daxter uitgespeeld? Dan wordt het nu de hoogste tijd om met hun achterneefjes Ratchet & Clank aan de slag te gaan.

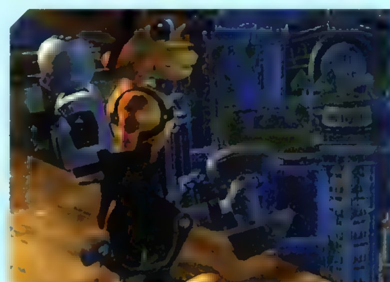
Ratchet & Clank is ontwikkeld door Insomniac Studio's, bekend van Spyro the Dragon. Het is hun eerste PlayStation 2 game en speciaal voor deze gelegenheid hebben ze flink wat hulp gekregen van Naughty Dog, bekend van Jak & Daxter.
De overeenkomsten tussen beide platformgames zijn dan ook opvallend. De engine is ongeveer hetzelfde waardoor de levels van Ratchet & Clank net zo vrolijk en kleurrijk worden als Naughty Dog's game en ook de gameplay is in grote lijnen identiek. Behalve dan dat de sluwe buitenaardse vos (ofzo) Ratchet voorzien is van een indrukwekkend arsenaal aan wapens.
Het is dus geen kwestie van rennen, springen en puzzeltjes oplossen maar een kwestie van rennen, springen, alles naar de klote blazen en puzzeltjes oplossen. Precies zoals ik het graag zie.

DE BLARG

In tegenstelling tot Jak & Daxter zijn Ratchet & Clank allebei speelbaar. Je begint de game met Ratchet en halverwege schakel je over op Clank, een soort robot die door het spel heen allemaal upgrades op zichzelf kan aansluiten.
Ratchet en Clank ontmoeten elkaar op een planeet die ze allebei proberen te ontvluchten. Ratchet heeft een ruimteschip maar mist nog een paar onderdelen om het ding vliegend te krijgen. Clank probeert te ontsnappen aan een stel alien-robots. Hij komt zelf ook uit diezelfde robotfabriek maar door een technische storing heeft hij een flinke dosis moraal meegekregen.
Hij begrijpt dat de aliens, de Blarg genaamd, een aantal planeten willen samensmelten tot één grote planeet. De Blarg hebben namelijk nieuwe leefomgevingen nodig en de originele bewoners van de planeten waar ze hun oog op hebben laten vallen, kunnen het schudden. Tenminste als het aan de Blarg ligt.
Gelukkig besluiten Ratchet en Clank om de handen ineen te slaan en een stokje te steken voor de snode plannen van de Blarg.

LEKKER ANDERS LEKKER FRIS

Ratchet & Clank is gelukkig niet zo'n platformgame waarbij je tot in het oneindige bezig bent om muntjes te verzamelen. Nee, deze game kent een paar sterke RPG en shooter elementen.
Vergeet daarbij niet dat de 35 wapens in het spel een belangrijke rol spelen. Sommige eindbosses kunnen alleen met één bepaald wapen worden afgemaakt. Vaak zie je wel wélk wapen door de soort ammo die rond de eindboss ligt verspreid.
Maar niet alle wapens schieten, sommige zijn bedoeld om bijvoorbeeld water mee op te zuigen. Op een gegeven moment zat ik vast omdat ik niet door een plas water kon. Vijf minuten later had ik de watersucker gevonden en was het varkentje zo gewassen.
Al dit soort dingen maken de game verrassend fris en origineel. Combineer dat met de prachtige animatie, het leuke verhaal en de originele plotwisselingen en je begrijpt dat deze titel best wel eens de top platformer van de PlayStation 2 kan worden. In ieder geval heb ik weer een lekkertje om mee te spelen nu ik Jak & Daxter al een tijdje uit heb.



"Je zat me toch niet te fokken hè, toen je zei dat ik met dat ding op m'n rug kon vliegen?"



"Ik ben niet bang voor die gast. Dat is blind Eastwood die mist altijd."



"En hiermee sla ik u tot ridder... uuuh moes bedoel ik."



Knap hè? Ja dit is nog moeilijker dan een vlieg melken in 't pikkedonker met bokshandschoenen aan.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Deze maand voor het eerst twee complete 'cheats op bestelling' pagina's. Dus ben je op zoek naar codes dan kun je een briefje of een mailtje sturen en zal ik antwoord geven op je vragen.
Je kan natuurlijk nog steeds tips sturen, geen vertaalde tips van het internet, maar tips waar je zelf achter bent gekomen tijdens het spelen. Kleine geheime dingetjes, zoals hoe je eindbazen wat makkelijker verslaat of hoe je bepaalde gebieden eerder kunt bereiken.
Game On!!

STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:
POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

JEROEN



VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:
Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PC

MAFIA

Ik wil jullie hulp vragen bij Mafia, ik zit namelijk vast bij level 15-08: you lucky basterd! - the harbor. Dan moet je ene Sergio Morello killen maar weten jullie waar die zit of wat ik moet doen, want ik kan hem niet vinden?

Jorrit de Louw



Je gaat eerst met Paulie naar Vincenzo voor een paar wapens. Dan naar Ralph voor een Terraplane Fordor. Rij vervolgens naar het Italian Garden Restaurant. Stop vlakbij de telefooncel en bel.
Neem vervolgens weer plaats in je auto en smeer 'm. Je wordt gevolgd door de mannen van Morello. Zorg er tijdens je vluchtpoging voor dat je je aan de verkeersregels houdt anders krijg je Morello's mannen én de politie achter je aan. Probeer terug te komen bij Salieries bar voor een shoot out. Succes.



PC

BLACK & WHITE

Ik heb een probleem met Black & White. Online heeft iedereen een ander wezen dan die je in het begin kan kiezen. Nou is mijn vraag hoe kom je aan een ander wezen? Bij welk eiland het eerste? Ik hoop dat jullie mij kunnen helpen!

Clint the One

Je zou ze kunnen downloaden bij www.bwgame.com of ze inderdaad gewoon verdienen. Hier is het lijstje hoe je de verschillende beesten kunt verdienen.
Je begint de game met de volgende dieren.
Aap
Tijger
Koe
De volgende moet je verdienen
Bruine beer: In land 5 moet je de Pollution Clean-up challenge halen.
Chimp: Breng de heks een klein kind in land 3.
Leeuw: Behaal de Lion Puzzel in land 5.
IJsbeer: Behaal de Boot challenge in land 1. In land 5 kun je hem kiezen.
Schaap: Behaald de Schaap challenge op land 1.
Schildpad: Als je de jongen helpt vissen te vangen. Land 4.
Zebra: Los het Indian lady raadsel op.
Downloadbaar zijn:
Gorilla
Paard
Luipaard
Mandrill





XBOX / NGC

TUROK EVOLUTION & LUIGI'S MANSION

Het klinkt misschien een beetje stom, maar ik zit met Turok Evolution op de Xbox al vast in het eerste hoofdstuk.
Ik ben nu net door een boomstam gekropen en als je verder loopt moet je op een gegeven moment een dingetje pakken en op palen springen, maar als ik op de tweede spring zakken ze naar beneden en word ik aangevreten door stomme beesten.
Ik weet niet hoe ik nou dat dingetje weer moet pakken, kunnen jullie me zeggen hoe dat moet?
En met Luigi's Mansion kan ik ook niet meer verder, ik heb net de eerste eindbaas gehaald (een of andere baby) en heb een deur geopend.
Een stukje verder zijn Shuy Guys aan 't dansen in de balzaal, en ik weet niet wat ik daar moet doen.
Kunnen jullie mij helpen?

Jeroen

Die apen in **Turok** moeten dood! de beste methode is gewoon achteruit lopen en op die krengen schieten.
Als het goed is en je hebt ze allemaal oom zeep geholpen, kun je via de palen naar dat dingetje springen.
Luigi's Mansion is een ander verhaal. Je moet eerst de maskers van de Shy Guys opzuigen alvorens je ze kunt verblinden met je zaklamp en op kunt zuigen. Dan komt het dansende koppel en dat is een beetje lastig. Ze zullen eerst alleen verschijnen als bolletjes als je daar tegenaan loopt zullen ze verschijnen. Je kunt ze alleen maar verblinden en opzuigen als de twee dansers buigen voor elkaar. Anders lukt het niet.



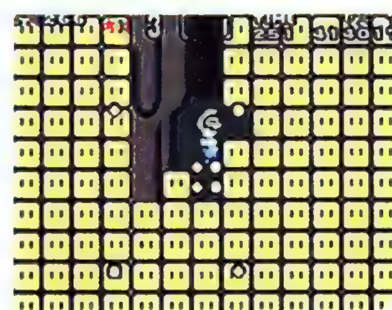
GBA

SUPER MARIO ADVANCE 2









Weten jullie hoe ik verder moet komen bij Star Road bij Super Mario Advance 2? De eerste ster speel ik steeds uit maar ik kom er niet verder mee. **Bart**

Je hebt dus de eerste Star Road gevonden. In feite is het nu niets anders dan de geheime exits vinden in ieder Star Road level. Ik zal je hier even kort vertellen hoe je er komt.

Star Road 1
Secret Exit: Als je de tweede etage van blokjes bereikt hebt, moet je ff naar de rechter kant lopen en dan een spin jump uitvoeren tot je een sleutel bereikt. Pak deze en doe hem in het sleutelgat.

Star Road 2
Secret Exit: Als je de pijp bereikt, stap er dan niet in. Zwem daarentegen naar beneden en onder de muur door. Blijf naar rechts zwemmen tot je bij een kleine grot uitkomt. Pak de sleutel en je weet wel wat je daar mee moet doen toch?

Star Road 3
Secret Exit: Met Lakitu's wolkje moet je over de trap van de blauwe blokjes vliegen en dan ga je tussen de stenen blokken omlaag. Ga nu naar links en spring tegen het vraagtekenblokje aan. Je krijgt een sleutel. Spring nu naar rechts en je kan hem in het sleutelgat doen.

Star Road 4
Secret Exit: Ga tot de oranje pijpen. Als je de rode en groene schakelaars al hebt omgeswitched, loop je langs de blokjes tot je bij een vraagteken box komt. Doe nu een spin jump om de sleutel te krijgen. Als je de groene en rode switches nog niet hebt unlocked, heb je een Yoshi nodig om naar het vraagtekenblok te vliegen.

Star Road 5
Secret Exit: Het beste is als je Yoshi hebt en een veer want dan wordt dit een stuk makkelijker. Aan het begin moet je Yoshi een Koopa laten eten zodat hij kan vliegen. Laat Yoshi nu meteen vliegen en je zult snel een stenen plafond tegenkomen met of powerblocks of een stippellijn (hangt van de switch paleizen af die je verslagen hebt). Hoe dan ook, blijf vliegen tot je een sleutel en sleutelgat tegenkomt. Lukt het je niet in één keer, zoek dan een plaatsje op om te landen en laat Yoshi weer een Koopa eten.

GBA

DRAGONBALL Z LEGENDARY SUPER WARRIORS

Zijn er ook cheats voor Dragonballz Legendary Super Warriors op de GBC zo ja welke dan? **Menno**

Nou ze zijn er wel en eigenlijk ook weer niet. Maar dit is wat wij weten.

Speel de Future Trunks Story
Je moet hiervoor wel Future Trunks unlocked hebben, maar wanneer Cell terugkomt nadat hij zichzelf heeft opgeblazen, moet je met SSJ Vegeta met hem vechten

Unlock alle Androids

Android 16	Neem Goku op in je team als je vecht tegen Androids 16 en 18
Android 17	Versla hem als je Android 20 bent
Android 18	Neem Krillin in je team op als je vecht tegen Androids 16 en 18
Android 19	Versla hem als je SSJ Vegeta bent
Android 20	Versla hem als Android 19

Unlock alle Cell vormen

Cell	Versla de eerste vorm van Cell met Piccolo
Cell 2	Versla Android 17 met de eerste vorm van Cell
Perfect Cell	Neem Cell 2 in de eerste slot van je team op voordat je begint met vechten tegen Androids 16 en 18

Unlock alle Evil Buu Forms

Evil Buu	Versla hem als Fat Buu
Evil Buu (Gotenks geabsorbeerd)	Versla hem als de normale Gotenks
Evil Buu (Gohan geabsorbeerd)	Versla hem als SSJ Gohan
Pure Evil Buu	Versla hem als SSJ Vegeta of Fat Buu
Unlock Cell Jr.	Versla hem als Perfect Cell
Unlock Fat Buu	Vecht tegen Fat Buu als Young Trunks (normaal) en versla hem

Unlock Frieza	Versla Frieza als Super Saiyan Future Trunks
Unlock Future Trunks	Als je aan het trainen bent met Goku, ga dan naar de fles in de linker hoek en pak wat er in zit. Ook al zegt hij dat hij leeg is, blijf kijken. Je zal dan een escape Trunks kaart krijgen.
Unlock Goku Super Saiyan3	Je moet alle Z fighters hebben unlocked tot en met stroy 30 en de Future Trunks story hebben gespeeld
Unlock Goku/Krillin/Piccolo	
Unlock Goku	Behaal level 3 met Goku vs. Vegeta
Unlock Krillin	Ga naar Namek
Unlock Piccolo	Speel de game eenmaal uit
Unlock Gotenks	Zorg dat je SSJ Goten en SSJ Young Trunks hebt. Speel nu Trunks' Ex Stories en lees alle flyers op de muur. Als je het laatste scherm hebt gehad nadat je de game hebt uitgespeeld druk je een paar keer op start.
Unlock Nappa	Versla Nappa als Piccolo
Unlock Piccolo-Kami	Speel de game als normal tot je bij Cell's eerste vorm aankomt. Gebruik Piccolo en verlies eenmaal. Nu is Piccolo-Kami vrijgespeeld.
Unlock Guldo	Versla Guldo met Krillin
Unlock Recoome	Versla Recoome met Goku
Unlock Burter en Jeice	Versla ze als Goku
Unlock Captain Ginyu	Versla Ginyu-Goku and Jeice als je Vegeta bent
Unlock Ginyu-Goku	Versla Goku als je Captain Ginyu bent
Unlock Trunks	Als je het Goten vs. Trunks gevecht start, verlies dan

DRAADLOOS MATGLAZEN DOLBY-SURROUND STUURTJE

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

ICEMAT



Lelijk zijn ze hè, die muismatjes tegenwoordig. Ik had er eentje met die marsmannetjes van ToyStory. Het maakte ook nog geluid als je erin kneep. Zo van "Greetings o enlightend one, ooooooo", tja vond m'n vriendin leuk. Of een hele dope van Warcraft waar je optical muisje niet op werkt, ook heel handig.
Laat staan dat muismatjes goed zijn om op te gamen. Of ze verschuiven of slijten als de ziekte... enfin, je kent het wel.
Was ik even blij toen er een pakketje afgeleverd werd met een heel erg dope muismatjes, nou ja matje. Het leek meer op een snijplank. Het ding was namelijk helemaal van matglas (zwart of transparant) en ik vroeg me dan ook af; werkt dit?
Ja het werkt en ook nog eens erg goed, je muisje (optical of met balletje) glijdt soepeltjes over het glasplaatje, en het is nog eens slijtvast ook. Bovendien ziet het er erg dope uit, zo'n plat matje van glas. De prijs, dik 60 piek (fuck de Euro) maar dan heb je ook wat.



PC
Prijs: 29,95 euro (transparant)
34,95 euro (zwart)
Distributeur: ISDN Benelux BV
Tel: 0297-361111
www.icemat.nl

LOGITECH CORDLESS CONTROLLER | PS2

Ken je dat, zit je thuis op de bank te gamen moet er altijd ff iemand voor je langs. Moet je die controller op de grond leggen, spel op pauze zetten en daarna kun je pas weer verder. Of zit je te gamen, loopt iemand langs en neemt hoppa het snoertje van de controller mee. Resultaat: PS2 dondert van de kast af je snoertje van de controller is kapot. Dit kunt u voorkomen... (sprak hij met een hoog TellSell gehalte). Nou even zonder dollen, Logitech heeft namelijk een draadloze controller voor je. En dat is me d'r eentje. Naast het feit dat hij lekker in de hand ligt, werkt ie ook nog! Geen gekloot met infrarood maar gewoon lekker op radiogolven. Bovendien heeft de controller een rumble functie en werkt het apparaat 50 uur op 4 AA penlight batterijen. Minpuntje is misschien het prijskaartje.





PlayStation 2
Prijs: 79,95 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK RACINGWHEEL

Is ie mooi? Ja, hij is mooi. Zeker Ferrari fans zullen smullen bij de aanblik van dit strak in zwart (waarom het leer niet in rood?) uitgevoerde stuurtje met het steigerende paardje discreet middenonder.
Is ie duur? Ja, hij is duur. Een kleine 200 euro voor een stuurtje... oef, daar kun je toch een aardig tropisch aquarium voor aanschaffen.
Is ie goed? Ja, hij is goed. Ten eerste voelt alles niet alleen stevig aan, het zit ook stevig in elkaar. Waar ik in het testhok al meerdere stuurwieltjes aan gort heb gerukt, bleef deze zelfs na een verloren race heel!
De grip is heerlijk, bijna Renault Laguna Grand Tour 16V niveau, en ook de knopjes zijn goed gepositioneerd.
Nu ben ik niet zo'n PC specialist als Jan en J.J. en accessoires en andere rotzooi installeren op mijn nieuwe Pentium IV 2GHz, 1024 RAM doe ik liever niet, maar zelfs mij lukte het dit Thrustmastertje aan de praat te krijgen.
Je kunt verder behoorlijk wat in- en afstellen maar ook als je je wat dat betreft tot de basishandelingen beperkt, heb je een zeer prettig sturend wieltje. De auto doet gewoon wat jij wilt en dat heb ik (zeker op console) wel eens anders meegemaakt.
Vijf sterren krijgt ie echter niet want de bedieningspedalen aan het stuur voor gas en rem en vooral die voor het schakelen zijn zo dicht op het stuurwiel gemonteerd dat het gasten met grote handen zal gaan irriteren. Gasten met grote handen die altijd 'automatisch schakelen' en met de voetpedalen remmen en gassen kunnen dit probleem negeren.

ED



PC
Prijs: 199 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 025-5288800
www.thrustmaster.com





LOGITECH Z-640 5.1 BOXENSETJE

Wat hebben die gasten van de Power nou met boxjes, zullen jullie wel denken. Tja, niks speciaals eigenlijk maar we krijgen die stuff steeds binnen en elke keer lijken ze weer doper geworden.
Hoe dan ook dit boxensetje is geschikt voor alle consoles (en PC) én deze boxjes ondersteunen dolby-surround sound.
We hebben ze hier in het testhok staan en er komt een best geluidje uit hoor. Alleen, dit setje is wel voor de gamers met een dikke portemonnee. Voor de gamers met wat minder budget raden we nog steeds de boxjes van Thrustmaster aan.



Alle systemen
Prijs: 149 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

POWERSALES

Goed nieuws, want vanaf deze maand zullen er geen Power Sales meer in de PU staan! Pardon? Nee, zonder pardon! Er is namelijk een veel snellere manier om jullie je stuff aan elkaar te laten verkopen, en dat is natuurlijk via het Powerweb. Precies, surf dus naar www.powerweb.nl, kies forum en klik op Power Sales. Daar vind je vanaf nu honderden Power Sales waar je direct op kunt reageren, maar je kunt er natuurlijk ook zelf eentje plaatsen. Wees echter voorbereid, want zoals je hieronder ziet wordt er zwaaaaaaar onderhandeld!

Powerweb Forum: Powersales: PC: Gta3 te koop!!!!!!!!!!

Door Lieeu op Zondag, 20 Oktober 2002 - 13:44:

dan niet

Leo

Door Matydevo op Zaterdag, 19 Oktober 2002 - 20:00:

sorry,maar ik ga niet lager
hij heeft me nl. 55€ gekost
35€ is dus de prijs

Door Lieeu op Zaterdag, 19 Oktober 2002 - 09:31:

15 euro

Leo

Door Matydevo op Vrijdag, 18 Oktober 2002 - 20:36:

te koop: gta3 in perfecte staat
ik doe hem weg wegens te hoge systeemeisen
het is de pc-versie(duuuuuuuh)en hij kost 35€+verzendingskosten
...d een mail of doe een post

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers:
Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst:
Janet Robben
Group Account Manager:
Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057,
2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789
(ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'.
Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan
Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

ONE-LINERS

MARVEL VS CAPCOM 2



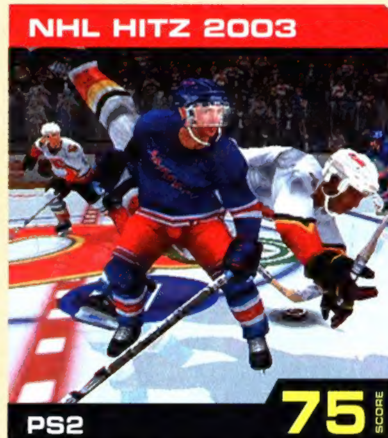
Een ouderwetse 'blaar op den duimen game.'

XXX



XXX is drie keer niks. En drie keer niks is niks.

NHL HITZ 2003



Over the top ijshockey, niet realistisch dus maar wel lachen.

HUGO



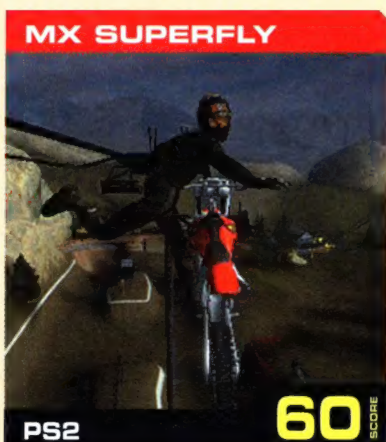
Hugo is een trol en z'n game rijmt er op.

DE WRAAK VAN DE SMURFEN



Wat een smurfige game zeg, maar smurf je niet want smurfen moeten deze smurfige game niet smurfen.

MX SUPERFLY



Dit lijkt meer op ijsfietsen dan op motorcrossen en dat kan niet de bedoeling zijn geweest.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Deze versie is anders dan de PS2 versie en met anders bedoelen we vooral minder.

WRECKLESS



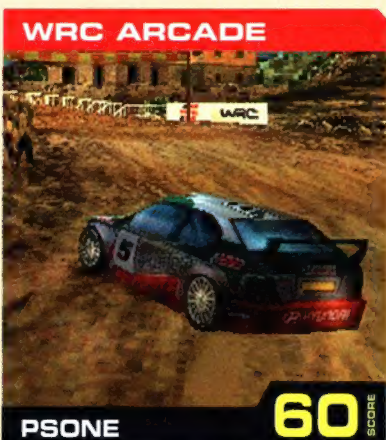
Een dikke voldoende voor deze laagdrempelige doch plezierige race en rag game.

SOCCER MANAGER



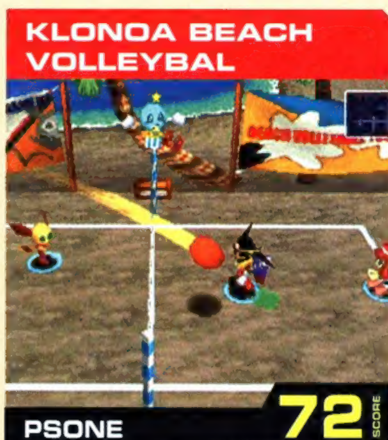
Een hele laagdrempelige soccer manager met fictieve namen, dat mag dus geen naam hebben.

WRC ARCADE



Papa's en mama's van Nederland, als uw zoon/dochter een rallygame wil, koop dan gewoon Colin McRae 2.0.

KLONOA BEACH VOLLEYBAL



Beach volleyball voor kleintjes die van papa en mama niet naar dames in bikini mogen kijken op de Cube of Xbox.

DEFENDER



Defender is een combinatie van oldskool gameplay met newskool graphics en net leuk genoeg om te huren.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ JJ gaat een potje voetballen in Madrid ■ Ed trekt eropuit met oudgediende Dre om het wereldkampioenschap gamen te verslaan ■ Jan steekt zijn snikkel in de Japanse Saké ■ Haven wordt aan een grondige test onderworpen. ■ JJ en Jan fraggen op de Xbox ■ Ennuh alles onder voorbehoud he!

POWER UNLIMITED 1 LIGT 13 DECEMBER IN DE WINKEL!